
Les enfants d'Oblivion
par Patrick Bousquet &
Christophe Debien
O2
Niveaux
7 à 10
Nécessite l'utilisation
des règles du jeu Donjons & Dragons ®
Une aventure exploitant le système
d20 system

Anthéone
La Cité Sainte

N
OJ
M
M
HS1
HS2
HS
MS
TN1
MS3
MS2
TN
I5
MS1
I1
I4
I2
I
I3
Route des caravanes

L'Antre des Ravageurs

13
11
1
1
10
9
12
1
7
A
3
2
C
5
8
a
B
6
b
4
1

Les enfants d'Oblivion

" Il est des Enfants qui se repaissent de la chair des cauchemars et s'abreuvent du sang des rêves... Telle est la Loi en Oblivion. "

Théophras d'Aegeline, Franc Rêveur d'Oblivion

Auteurs : Christophe Debien et Patrick Bousquet
Caractéristiques et finesse technique : Cédric " Malathor " Beaurain
Dédicace : à Alex " Faustit " Lalouette et Stéphane " Sans-Visage " Pain
Illustrateurs : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur), Thierry Masson (plans) et Greg Cervall (design)
Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal
Corrections : Jean-Pierre Gourcerol

INTRODUCTION

Résumé de l'aventure précédente

Ce fut par un rêve que l'odyssée des personnages, incarnés par les joueurs (PJ), débuta, dans *Le Sang d'Oblivion* (l'aventure O1 chez le même éditeur), par un songe obsédant qui les mena au travers des charmes vénéneux de la cité naine d'Ikhâr. Là, les aventuriers découvrirent une étonnante compagnie marchande aérienne, conduite par Löne Kernos, l'Arpenteur des Vents. Ce vieil excentrique les surprit alors en leur proposant la direction de sa compagnie. Cette proposition conduisit les PJ à être l'objet de tentatives d'assassinat, et à subir les transes de substances hallucinogènes. Mais ces événements auguraient une incroyable révélation : les PJ étaient les descendants d'un peuple oublié, héritier d'une terre maudite reposant au-delà des frontières de la réalité : Oblivion.

Les choses se précipitèrent alors, Löne Kernos fut massacré par une créature démoniaque devant leurs yeux, et les PJ furent attirés contre leur gré en Oblivion. Ils découvrirent ainsi cet étrange demi-plan de l'éther aussi tentateur que terrifiant, fantastique cité-continent perpétuellement plongée dans la nuit, mais devenu surtout tout une prison. En effet, le demi-plan fut totalement scellé, mille ans auparavant, par une cabale de dieux emmenée par Saint-Justicaar, le Dieu des Sentences.

Les PJ, entrés " par effraction " grâce à un procédé unique, découvrirent une terre déchirée entre trois entités extraordinaires, les Incarnins : la frêle Sinsemillia, Incarnin du Bien, le puissant Réghûlus, Incarnin de la Loi, et la redoutable Écorcheuse, Incarnin du Mal. Devenus les alliés des deux premiers, les PJ acceptèrent alors de reprendre la quête des quatre fragments constituant la relique divine : Chiaroscuro, la Clef des Songes, un artefact capable de rouvrir les portes d'Oblivion, et de conférer aux Incarnins des pouvoirs divins.

La quête du troisième fragment de Chiaroscuro (l'Écorcheuse et Réghûlus en possédant déjà chacun un) leur fit traverser tout Oblivion, avant de les reconduire sur leur monde natal, où ils s'aventurèrent jusqu'au cercle polaire. Puis, les PJ furent projetés à nouveau dans la Cité de la Nuit, directement entre les griffes de l'Écorcheuse ! Au cours de cette ultime confrontation, ils perdirent le fragment de la Clé des Songes qu'ils étaient parvenus à obtenir. Toutefois, leur courage et leur détermination leur permirent de sauver Sinsemillia.

Alors que leurs premières aventures s'achevèrent sur ce demi-échec, les PJ regagnèrent leur univers où ils attendent encore des nouvelles du conflit dévastant Oblivion. L'Écorcheuse, qui détient désormais deux fragments de Chiaroscuro, projette de devenir l'égal d'un dieu et d'envoyer ses légions d'enfants ravageurs à la conquête du plan primaire ! Cependant, tout espoir n'est pas perdu : il reste, dissimulé quelque part, l'ultime fragment de Chiaroscuro dont la possession ferait basculer le conflit...

Synopsis des " Enfants d'Oblivion "

Les PJ sont retournés dans leur monde natal à la fin de l'Acte Quatre, de leur aventure précédente. Quelques semaines, se sont écoulées avant le début de l'Acte Cinq (dans le présent scénario). Pendant ce temps, alors que les PJ s'adonnaient à des tâches diverses, l'Incarnin du Mal a poursuivi son immonde dessein : reconstituer la Clé des Songes et user de son pouvoir pour asservir Oblivion, puis le plan matériel tout entier !
Ivre de puissance depuis qu'elle a récupéré un second fragment de Chiaroscuro, l'Écorcheuse a commencé par envoyer un avertissement aux créatures du monde terrestre : sous la forme d'un songe apocalyptique qui va semer peu à peu la panique en prophétisant sa venue et la fin des temps.
L'Écorcheuse est ensuite passée à l'action. À force de torturer et d'interroger les gens, qu'elle a enlevés pendant leur sommeil, elle a appris un fait capital : des informations secrètes sur Chiaroscuro seraient dissimulées au cœur du temple du dieu Justicaar. Sa puissance renouvelée lui a permis d'y envoyer un commando entier de ses serviteurs, les Ravageurs, lesquels se sont emparés d'un grimoire sacré, appartenant au culte du dieu Justicaar, et ont propagé la nouvelle arme de conquête de l'Écorcheuse sous forme d'une maladie atroce appelée " la gangrêve ". À présent, une véritable épidémie décime progressivement la population, renforçant les prédictions apocalyptiques de l'Écorcheuse, pendant ce temps les Ravageurs s'efforcent de décrypter le grimoire dérobé. L'Incarnin du Mal est sur le point de mettre la main sur le quatrième fragment de Chiaroscuro...

Dès que l'Acte Cinq s'ouvre, les PJ subissent d'abord le cauchemar de l'Écorcheuse, et contemplent les premières victimes de la gangrêve. Ils sont ensuite avertis par Réghûlus, qui a " ressenti " l'arrivée des Ravageurs sur le monde terrestre. Diligentés pour enquêter sur place, les PJ découvrent alors Anthéone, la " capitale spirituelle " de leur civilisation : une cité thermale dédiée à la religion, accrochée aux flancs d'un volcan moribond. Là, ils devront affronter le culte de Justicaar et démêler une intrigue complexe, alors que cette cité subit les affres de l'épidémie de gangrêve. Il leurs faudra jouer tout en finesse pour découvrir plusieurs secrets, pour traquer les Ravageurs, et pour enfin comprendre le projet ultime de l'Écorcheuse : devenir l'égal d'un dieu !

L'Acte Six débute alors que l'Incarnin du Mal opère un revirement subit. En effet, les découvertes faites par l'Écorcheuse, dans les grimoires du culte de Justicaar, la pousse à abandonner la quête de Chiaroscuro et à se concentrer sur l'élimination immédiate des autres Incarnins. Tandis que la gangrêve s'étend à la fois dans Oblivion et dans le monde terrestre, elle lance une attaque de grande envergure contre la citadelle de Sinsemillia et Réghûlus. Les PJ sont d'abord rappelés en catastrophe dans la Cité de la Nuit, où ils devront user de tous leurs talents pour lutter contre les troupes ennemies. Leur habileté déterminera l'issue du combat, mais pas celle de la guerre.

Ils sont ensuite envoyés aux confins de l'Océan Chromatique pour y rencontrer le quatrième Incarnin d'Oblivion : Schisme, le Seigneur des Aliénations, demeuré jusqu'ici en retrait. Ils devront conclure une alliance avec lui, puis retrouver la trace du quatrième et ultime fragment de la Clé des Songes.

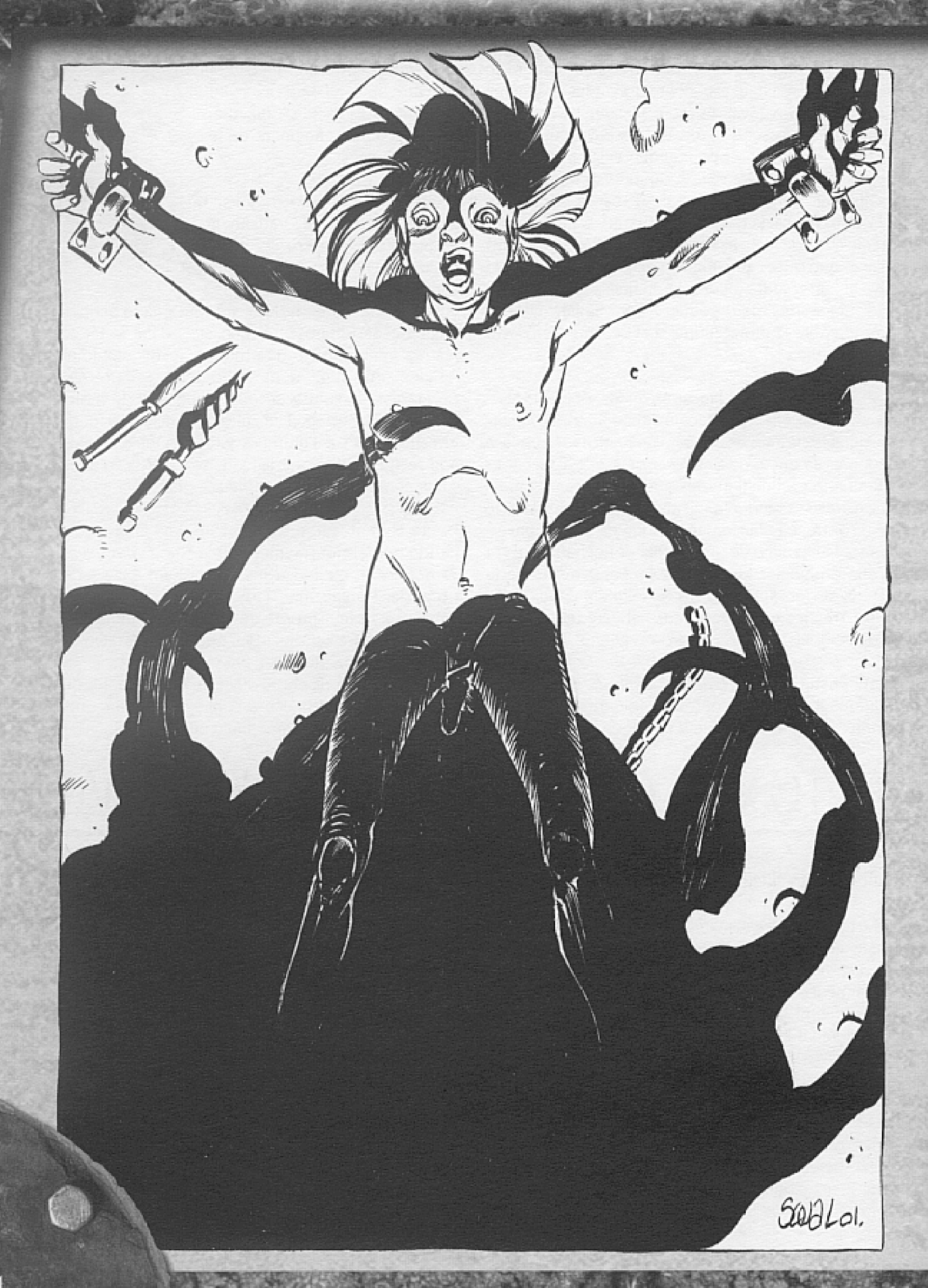
L'Acte Sept s'engage au moment où la gangrêve s'étend inexorablement, et que l'Écorcheuse ravage simultanément deux mondes. Les PJ jouent maintenant leur dernière carte : retrouver à tout prix le dernier fragment de Chiaroscuro. Renvoyés dans le monde terrestre, ils voyagent d'Anthéone jusqu'aux lointaines jungles du sud, dans l'inquiétante contrée de Brûmazaar. Ils vont y découvrir une ville de morts-vivants et les secrets d'un culte très ancien, avant de lever le voile sur l'ultime mystère d'Oblivion : les quatre Incarnins sont les quatre facettes d'une seule et même divinité, le Dieu-Céphale !

L'Acte Huit voit le retour des PJ dans Oblivion, nantis du dernier fragment de la Clé des Songes. Toutefois, ce qu'ils savent maintenant est susceptible de transformer leur attitude. Choisiront-ils entre : servir leur propre destin ou celui de la Cité de la Nuit ? De leurs actions, dépendra l'avenir d'Oblivion, et des populations ravagées par la gangrêve…
Il est temps, à présent, d'ouvrir le second volet du Cycle d'Oblivion. L'Écorcheuse a sonné l'heure du carnage et déverse ses troupes immondes pour faire éclore…

ACTE V : LA SAISON DES CAUCHEMARS

Le point sur la situation

Environ trois ou quatre semaines se sont écoulées depuis le dernier affrontement entre les PJ et l'Écorcheuse. De plus, depuis qu'ils ont retrouvé le " Vrai Monde ", les PJ sont quasiment sans nouvelle d'Oblivion. Ceux qui guettent ou redoutent un signe, chaque soir en s'endormant, voient finalement leurs nuits se dérouler sans encombre, teintées de rêves ordinaires.
Réghûlus et Sinsemillia se manifestent peu, et refusent toute transmigration avant d'avoir récupéré leurs facultés. La quête de la Chiaroscuro semble s'éloigner, d'autant que la Matrice, censée guider les PJ vers le dernier fragment, reste désespérément muette.
En fait, il n'y a guère que la présence de Grisou le Méphite ou celle de la puissante épée Nocturno, pour rappeler aux PJ que la Terre des Chimères n'a d'existence que dans leur imagination.
Du côté de l'Empire les choses n'évoluent guère. Les royaumes semblent peu affectés par les événements qui ont secoué les sphères oniriques et les dieux eux-mêmes restent prudents : toute tentative de divination, concernant Oblivion, se soldera par l'obtention d'informations sibyllines (cf. O1 p.3).
En définitive, la seule évolution notable est la création d'un comptoir commercial Skïam, au sein des Terres Boréales (cf. O1, p.42) pour la compagnie des Vaisseaux du Vent. Depuis la mort de Lône Kernos, la petite guilde est administrée par Fan'Goriah. Si les PJ ont choisi d'en être propriétaires, ils peuvent avoir participé à son essor, sinon, la compagnie


SaaLoi.

leur sert simplement de moyen de transport et d'allié occasionnel. Enfin, Malathor le paladin est retourné à Anthéone, le siège du puissant Ordre de Justicaar et des Chevaliers du Jugement.
Le début de l'aventure peut se dérouler n'importe où. En effet, quel que soit le lieu où vos PJ se trouvent, ils vont subir les affres d'un nouveau cauchemar particulièrement cruel. Le texte ci-dessous est le compte rendu de ce rêve étrange. Cette aide de jeu (voir page 64) est conçue comme une " bande-annonce " : photocopiez-la et envoyez-la par la poste à vos joueurs, quelques jours avant la partie proprement dite, ou bien lisez-la à haute voix en début de jeu sur un fond musical adapté.

Le cauchemar de l'Écorcheuse

Depuis votre première Transmigration, vos nuits ne sont plus tout à fait les mêmes et c'est souvent avec regret que vous vous laissez glisser dans le sommeil. Car vous savez, à présent, que Quelque chose se tapit au-delà, Quelque chose qui n'attend qu'une occasion pour se repaître de votre âme. Non, vos nuits ne sont décidément plus les mêmes et ce médaillon offert par Réghûlus vous semble, parfois, bien dérisoire.

Parfois. Comme ce soir. Et pourtant...
Pourtant, lorsque viennent les heures nocturnes et que la lassitude enivre chaque parcelle de votre corps et de votre cerveau, vous savez qu'il vous faut vous endormir.
D'abord vos paupières se ferment, jetant un voile d'obscurité sur la réalité. Puis votre cœur ralenti ses battements. Et enfin, l'inconscience s'installe...
Fondu au noir.

Puis... une lueur. Rouge. Sanglante. Le rêve vient de commencer...

Vous ouvrez les yeux, effarés. Tout paraît si réel. Les tentures rouges, sur les murs. Les instruments chirurgicaux, sur un autel de basalte gravé de runes. Et l'odeur de sang, qui monte dans votre gorge...
Vous reposez à présent sur une table métallique dont le froid vous transperce le dos. Les mains et les pieds maintenus par des liens d'acier. Au-dessus de vous, un miroir renvoie cruellement votre image. Votre cerveau peine à identifier les images transmises par vos yeux. Quelle est cette petite silhouette, chétive et apeurée ? Soudain, vous comprenez : vous êtes redevenu un enfant !
Une rumeur envahit l'espace, une mélopée enfantine qui résonne comme une sentence mortelle dans vos souvenirs : " Un, deux, trois. Une nouvelle proie. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice... ". Vous ne pouvez toujours pas bouger, lorsque la silhouette approche. Difficile de percevoir sa forme, alors qu'elle avance à la limite de votre champ visuel. Une ombre monstrueuse, dépliant ses appendices comme d'immenses faux d'ébène. Puis l'obscurité se penche sur vous. Une obscurité étrange, vivante.
La mélopée enfle maintenant, saturant vos tympans de timbres suraigus, et se transforme en un chœur de hurlements enfantins... Et tout d'un coup, le SILENCE... vide, encore plus angoissant que des milliers de gémissements.
Puis la DOULEUR, brutale et inattendue! Une aiguille (un dard ?) s'enfonce dans votre nuque, traversant les ligaments vertébraux dans un craquement lugubre!

Les voix reprennent : " Un, Deux, Trois. Qui veut jouer avec moi ? ". À présent, la douleur due à la piqûre à cesser mais vous sentez que Quelque chose s'enfonce sous votre épiderme : vous distinguez parfaitement chacun de ses mouvements, chacune de ses hésitations, effleurant les racines nerveuses, raclant l'os avant de s'enfoncer dans la gélatine de votre cerveau...
L'immonde mélodie se fait plus douce tandis que retentit la voix bestiale de l'Écorcheuse: " Ne cherchez pas, Rêveurs. Il n'y a nulle part où aller, nul endroit où se terrer. Vous ne pourrez pas échapper à l'Écorcheuse. Bientôt, je serais là, et votre pitoyable monde connaîtra sa fin. Venez, pauvres mortels, venez m'aider à répandre l'enfer sur terre... "
Soudain, vous êtes libre et vous vous mettez à courir. Mais votre épiderme se modifie : des taches de nécrose apparaissent, grossissent et se rejoignent. Vos chairs gonflent tandis que votre voûte crânienne se disloque petit à petit. Vous courrez toujours et, dans une explosion de sang, vous perdez connaissance...

Réveil : le cœur palpitant, les draps trempés de sueur.

L'Écorcheuse vient d'abattre son jeu. Le vôtre peut maintenant commencer...

Le rêve se répand

Lorsque les PJ se réveillent, ils ont la désagréable surprise de constater qu'ils ont tous fait un cauchemar identique. Même Grisou, le Méphite de feu, qui s'accroche à eux depuis leur dernière aventure, en a été victime. Un jet de Connaissance des sorts (DD 15) suffit pour comprendre qu'il ne s'agit pas d'un sortilège, mais bien d'une manifestation surnaturelle d'une ampleur sans égal.

Si les PJ interrogent quelques personnes dans la région environnante, ils ne découvrent pas d'autres rêveurs comme eux. En revanche, s'ils entreprennent des recherches poussées (ex : sorts divinatoires de haut niveau ou un bon jet de Renseignements DD 25), des rumeurs leurs parviennent à propos de cauchemars similaires, survenus en divers endroits.

En effet, l'avertissement lancé par l'Écorcheuse ne concerne pas uniquement les PJ. Du reste, depuis plusieurs jours déjà, l'Incarnin du Mal a commencé sa " guerre psychologique " à l'échelle de l'Empire tout entier. Jusqu'à présent, seuls les êtres les plus réceptifs sont touchés par le rêve, incluant les Oubliés (cf. O1 p.3), et surtout de nombreux marginaux : artistes torturés, consommateurs de drogues hallucinogènes…

Distillez aux PJ des informations anodines, en utilisant des références propres à votre cadre de campagne (anciens PNJ, aventures précédentes) pour montrer peu à peu l'apparition de troubles étranges à travers tout l'Empire. Ici, un vieux héros sort de sa retraite pour prophétiser la fin du monde. Ailleurs, on s'attaque à des marchands pour leur voler des substances qui empêchent de dormir…

Des PJ perspicaces feront le lien entre ces troubles, qui semblent s'inscrire dans une volonté d'engendrer la terreur. À ce stade, il est probable que toute autorité contactée les accuse de paranoïa. La suite va pourtant démontrer qu'ils ont raison… Horriblement, monstrueusement raison.

Et les Souffles Ardents apportèrent le massacre...

Deux jours après leur cauchemar, les PJ se réunissent dans une taverne : pour faire le point sur leurs recherches, se retrouver après une éventuelle séparation ou tout simplement boire un verre.

Au dehors, la saison des Souffles Ardents vient de commencer. Des vents capricieux venus des contrées chaudes de l'Empire, souvent chargés de sable, s'abattent de temps à autre sans prévenir et viennent perturber le climat habituel. Nulle région de l'Empire n'est alors à l'abri de ces vagues de chaleur impromptues. Ainsi, pendant quelques heures ou quelques jours, les Souffles Ardents ouvrent des plaies cuisantes sur les terres, roussissent les récoltes, accablent hommes et bêtes… et font le bonheur des aubergistes dont les établissements ne désemplissent pas.

La taverne des PJ peut se situer presque n'importe où (de préférence dans une ville de taille moyenne). La présence d'une gondolfière, aisément justifiable par l'existence d'échanges commerciaux, serait par ailleurs souhaitable.

Si les PJ sont toujours à Ikhâr, la cité naine des Montagnes Rouges, ils se retrouvent à la capitainerie, transformée en taverne accueillant une population hétéroclite. En effet, bien que le formidable marché de la Grande Transaction soit achevé depuis quelques semaines (cf. O1, p.14 et 40), Ikhâr commence à bénéficier de la renommée de la Compagnie des Vaisseaux du Vent. On raconte d'ailleurs partout comment un groupe d'aéromarchands audacieux (les PJ) a fait fuir le clan des Cadavreux. La petite ville, maintenant assainie et populaire, devient peu à peu le carrefour de communautés hétérogènes : guerriers en quête d'aventure, marginaux à la recherche de " voyages " hallucinatoires, touche-à-tout venus s'engager dans les équipages aéromarins…

Attablés dans leur taverne, au cœur des volutes de fumée et des conversations emmêlées, les PJ tentent donc de " survivre " à l'atmosphère accablante propagée par les Souffles Ardents. La chaleur semble ralentir les facultés intellectuelles et il est difficile de prêter attention au va-et-vient incessant de la clientèle.

C'est le moment choisit par une imposante créature, enrubannée de hardes poisseuses, pour pénétrer dans l'établissement et se diriger vers le comptoir dans l'indifférence générale. Seul un jet de Psychologie ou Détection (DD 20) permet de remarquer que " quelque chose ne va pas ".

Près des PJ, des enfants jouent autour d'une fontaine intérieure : l'un d'eux capture un scarabée et, tout en lui arrachant les pattes, murmure une ritournelle qui leur fera sans doute dresser l'oreille (jet de Perception auditive DD 8) : " Un, deux, trois. Une nouvelle proie. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice… ". Si un PJ interroge l'enfant, ce dernier déclare ne pas savoir où il a entendu cette comptine, mais il se souvient s'être réveillé ce matin avec ces quelques vers en tête (l'enfant a évacué inconsciemment le souvenir du cauchemar pour ne retenir que la chanson). Si les PJ n'ont pas encore enquêté sur le cauchemar, profitez-en pour placer ici un ou deux PNJ qui semblent suivre leur conversation avec intérêt. Les PJ pourront alors entamer une discussion avec eux et s'apercevoir ainsi qu'ils ne sont pas les seuls à avoir été les victimes du rêve de l'Écorcheuse…

Soudain, mû par la curiosité, un des enfants s'approche de la silhouette adossée au comptoir…
Bruit d'armes que l'on sort du fourreau, puis hurlement, quasi bestial : la créature a fait jaillir un impressionnant cimeterre ! Ses hardes tombent à terre, révélant une humaine musculeuse, tendue pour le combat. C'est une guerrière sauvage, aux dents taillées en pointes impressionnantes. Dans son regard se lit la folie pure, et chacun peut apercevoir l'étrange tache nécrotique qui déforme son visage. Subitement, elle s'élance dans une fascinante danse de mort, massacrant tout autour d'elle…
Le comportement dément de la guerrière s'explique par la contamination de la gangrêve (voir plus loin). Durant le combat, elle pourra contaminer d'autres personnes en les mordant cruellement. Tenez compte des contaminations éventuelles, car les conséquences peuvent être déterminantes pour les PJ mordus.
La guerrière bénéficie de 1 round de surprise (sauf contre les PJ ayant réussi précédemment leur jet de Détection ou Psychologie). Elle en profite pour décapiter l'enfant qui s'est approché d'elle, avant de se tailler un chemin de chair à travers la foule, droit vers le reste du groupe de bambins, et les PJ !
Si les aventuriers ne réagissent pas immédiatement, une serveuse et un autre enfant sont tués lors du round suivant, tandis que la tête d'un client décapité vient lourdement choir sur une table. Le round d'après, la puissante guerrière est au contact.
Le combat, dans la taverne bondée, est un véritable cauchemar. Les PJ, gênés, ont automatiquement un malus de -3 à tous leurs jets d'attaque, même ceux impliquant la Dextérité. Le plus simple est de neutraliser la guerrière avec un sort, ou de sauter sur l'un des lustres au plafond (Saut DD 12) pour la frapper d'en haut, évitant ainsi la foule (-1 aux jets de dé). Il est aussi possible d'organiser l'évacuation rapide des gens pour isoler la guerrière : ceci prend 1 round (jet de Charisme DD 25), 2 rounds (DD 20), ou 3 rounds (DD 15). Au quatrième, la foule a de toute façon libéré l'aire de combat.
N'hésitez pas à utiliser toutes les possibilités qu'un tel cadre vous offre : duel sur le comptoir, projection de mobilier, otage à libérer, etc. Durant le combat, la guerrière saisie de furie meurtrière répète sans cesse d'une voix éraillée " *Les Enfants, il faut tuer les Enfants : ce sont les légions de l'Écorcheuse…* ".
Guerrière tribale : humaine " gangrêvée ", Guerrière niveau 9, pv 86

Enquête morbide et mortelles tracasseries

Quelques instants plus tard, la milice locale se précipite sur les lieux (20 Combattants N2 armés d'arbalètes). Si personne ne l'a déjà fait, ils abattent la meurtrière sans réfléchir (même si les PJ l'ont immobilisée). Le capitaine de la milice conduit alors une rapide enquête, jette un regard révulsé sur la tache noire qui défigure le visage de la femme, puis fait emmener son corps au temple le plus proche.

a) L'interrogatoire

Le capitaine interroge ensuite les témoins ainsi que les PJ. Pour lui, l'abus d'alcool est responsable de tout. Le souci du capitaine n'est pas tant de comprendre ce qui s'est passé, que de désigner d'éventuels coupables. En effet, la population locale, révoltée par ce massacre et galvanisée par le climat des Souffles Ardents, s'empresse d'exiger des " têtes ", et c'est la sienne qui risque de tomber s'il fait preuve d'indolence…
Si les PJ se sont illustrés (en limitant le nombre de morts), ils gagnent immédiatement son estime et sont libérés sans encombre.

En revanche, s'ils ont agi de façon inconsidérée (sorts offensifs à grande aire d'effet, clients blessés, etc.), ils sont enfermés dans la prison de la ville : un fortin de pierre comportant un bureau, une salle d'interrogatoire, un dortoir, et une grande cellule commune. Seules de longues plaidoiries et une très lourde amende permettront alors leur relaxe : comptez 2.000po par victime, avec à chaque fois un jet de Diplomatie DD 15 pour la moitié.
Dans le cas où les PJ choisiraient d'échapper à la justice (ex : en s'évadant), laissez-les faire sans trop leur mettre de bâton dans les roues… Mais n'hésitez pas à ressortir les conséquences de cette affaire un peu plus tard : avis de recherche placardés dans les lieux publics… Notez que si l'action s'est déroulée dans Ikhâr, ces tracasseries seront nettement amoindries, mais la réputation des PJ en sortira largement ternie.
Randel Kane, Capitaine des gardes : humain, Guerrier niveau 8, pv 53
Milicien standard (20) : humain, Combattant niveau 2, pv 11

b) L'examen du corps

Le corps de la guerrière repose dans le temple le plus proche, où un prêtre lui administre les derniers sacrements. Pour les PJ, il serait judicieux de l'examiner plus avant. (S'ils sont à Ikhâr, leur réputation devrait leur

permettre d'y accéder sans difficulté. S'ils sont dans une autre ville, tout dépend de leur attitude précédente).

Le temple comporte une chapelle centrale, une maison d'habitation et un cimetière. Il est entouré d'une grille et gardé par le prêtre et quatre miliciens, qui font aussi office d'assistants. Le corps de la guerrière est dans la crypte. On y descend par un escalier dérobé, derrière le confessionnal (Fouille DD 17). Dans tous les cas, les solutions pour accéder à la dépouille ne manquent pas : les PJ peuvent convaincre le prêtre de les laisser entrer (Bluff, Diplomatie…), se déguiser et s'introduire dans le temple pendant une messe, déterrer le corps dans le cimetière, etc.

L'examen doit apporter progressivement certaines informations. Les jets de compétence suivants sont donnés à titre indicatif : insistez plutôt sur le jeu d'acteur et les découvertes minutieuses…

- Connaissance/géographie (DD 12): La femme porte les colifichets tribaux d'un guerrier Soong. Les Soongs forment une peuplade violente portée sur le chamanisme. On dit que ces berserkers se battent comme des déments, mais qu'ils s'imposent paradoxalement de nombreux pèlerinages dans des lieux saints. Jamais une guerrière Soong n'aurait pu briser ainsi son code d'honneur pour massacrer aveuglément des innocents.

- Elle porte aussi une pierre de lave (souvenir de pèlerinage), où sur un côté est incrustée une croix dans un cercle de fer (Connaissance/religion, DD 8: cela désigne " le Fer et la Foi ", le symbole de l'Ordre de Justicaar). Sur l'autre côté est gravé un " A " runique (Connaissance/géographie: c'est le sceau de la cité sainte d'Anthéone).

- Alchimie (DD 10) ou Premiers secours (DD 14) : La " tache noire " sur le visage est une étrange nécrose des tissus, semblable à une plaque de gangrène. On remarque au centre la trace d'une morsure humaine. On retrouve trois autres taches similaires sur le corps, sans autre trace de morsure.

- Alchimie (DD 12) ou Premiers secours (DD 16) : À l'opposé de la peau, les yeux, ongles et cheveux ont commencé à blanchir étrangement. Par ailleurs la salive, ainsi que le sang, présente des aspects atypiques (coloration noirâtre, odeur de putréfaction…). Si la blessure de l'un des PJ entre en contact avec ces liquides organiques, faites lui tirer secrètement un jet de Vigueur et reportez-vous aux règles de contamination par la gangrêve.

- Alchimie (DD 14) ou Premiers secours (DD 18) : Une autopsie complète montre la présence de " taches noires " à l'intérieur des organes vitaux. Le cerveau est l'organe le plus profondément touché. Attention, pratiquer une telle autopsie implique un jet de Vigueur avec un malus de -3 pour éviter une contamination.

- Détection (DD 15) : La guerrière arbore un tatouage récent sur la face interne de la cuisse, un crâne, d'un rouge carmin particulier. Premiers secours (DD 15) : sa réalisation remonte à une dizaine de jours environ.

Selon l'habileté des PJ, un sort de communication avec les morts (ou sort divinatoire proche) peut révéler une partie - ou l'intégralité - des éléments suivants : la guerrière Soong est une " Jihadda ", une tueuse sacrée, élite de son clan. Elle revenait d'Anthéone après un pèlerinage : un rituel impliquant des bains purificateurs dans les sources de la cité sainte. Elle s'est détendue dans un établissement de plaisir (les " Saintes Concubines "). Elle s'est faite tatouer (chez " Katanga, le Maître des Encres "). Elle a commencé avoir des hallucinations pendant son voyage de retour, et ses premières taches noires sont apparues il y a deux jours. Elle ne sait pas comment c'est arrivé. Enfin, quelle que soit la question posée, le cadavre répétera plusieurs fois " Tuez les Enfants Maudits. Tuez-les tous… ", comme si son cerveau était obnubilé par cette unique idée.

Prêtre du temple : humain, Prêtre niveau 4, pv 29
Milicien, assistant (4) : humain, Combattant niveau 2, pv 11

c) Autres éléments d'enquête

Si les PJ interrogent longuement des témoins, des passants, etc., ils finiront par trouver quelqu'un qui a vu la guerrière Soong arriver par la Route des caravanes. Cette route passe par de nombreuses petites villes, mais la seule agglomération d'importance est la cité sainte d'Anthéone, à dix jours de route (trois en gondolfière).
Au total, les PJ devraient commencer à s'intéresser à Anthéone. Ils peuvent même supposer qu'une mystérieuse maladie, capable de transformer les gens en véritables machines à tuer, semble y être apparue. L'utilisation précise de sort de divination confirmera cela, et permettra même d'évoquer une relation avec l'Écorcheuse (sans plus, car tout ce qui concerne Oblivion est, comme d'habitude, occulté).

Notez que si les PJ ont échoué à récupérer les indices précédents, ils peuvent continuer leur aventure, mais celle-ci sera d'autant plus complexe lorsqu'ils arriveront à la Cité Sainte. Enfin, si des PJ ont été infectés par la gangrêve, ils ont la possibilité de s'en rendre compte (cf. description de la maladie).

Des nouvelles d'Oblivion

Un ou deux jours après le massacre perpétré par la guerrière Soong, Grisou le Méphite sort soudain de sa torpeur habituelle. " *Mon Miroir, c'est mon Miroir d'Audience!...* " hurle-t-il de sa voix nasillarde " ... *Des nouvelles d'Oblivion, Réghûlus va parler !* ".
Effectivement, le miroir oniride, brandi fébrilement par le Méphite, se couvre bientôt de fumée noire, tandis qu'une odeur d'ozone envahit l'air. Après des semaines de silence, une nouvelle audience s'ouvre enfin avec le Pays des Chimères...
Réghûlus et Sinsemillia apparaissent et semblent très inquiets. Douze jours auparavant, ils ont clairement " perçu " une Transmigration allant d'Alba-Secundum, la citadelle de l'Écorcheuse, vers une région très peuplée du monde terrestre. En fait, il est probable que plusieurs Ravageurs aient été expédiés sur place ! Les contraintes imposées par le fonctionnement du Miroir d'Audience (cf. O1, p.52) ont hélas empêché les Incarnins de prévenir les PJ plus tôt. Réghûlus craint du reste que l'Écorcheuse ait minutieusement prémédité ce délai...
Sinsemillia, quant à elle, a senti de terribles remous dans les rêves des habitants du " Vrai Monde ". Elle pense qu'une action d'envergure se prépare, à la fois sur terre et dans Oblivion. Elle adjure les PJ de se rendre au plus vite, là, où les Ravageurs ont été transmigrés.
Une discussion technique permet ensuite de recouper les " perceptions " des Incarnins avec la géographie du monde terrestre, et de localiser l'arrivée des Ravageurs à... Anthéone ! Les PJ n'ont plus qu'à s'y rendre rapidement. Il leur faudra dix jours en chariot standard, cinq en chevauchant à bride abattue ou trois en gondolfière.
Bientôt, les aventuriers s'élancent dans les vents brûlants de la saison des Souffles Ardents. Autour d'eux l'air palpite, troublant la vue et enroulant leurs corps d'une sournoise langue de feu. Un peu comme si le monde entier avait déjà commencé à fondre. Comme si la réalité elle-même allait perdre pied, avant de sombrer dans le chaos total...

L'épidémie de gangrêve

Avant de poursuivre, attardons-nous sur l'étrange épidémie qui a frappé la guerrière Soong, et qui se répand à partir d'Anthéone. En effet, l'Incarnin du Mal a mis au point une arme ultime : pour étendre son empire de terreur, pour terrasser ses adversaires dans Oblivion et préparer la conquête du plan terrestre. Cette arme, la gangrêve, est une maladie contagieuse qui conduit ses victimes au bord de la folie, avant de les transformer en abominations, pour finalement les tuer.
Cette maladie atroce a été inoculée aux fidèles serviteurs de l'Écorcheuse, les Ravageurs, qui ont maintenant pour tâche de la répandre rapidement.

À l'origine de la maladie : les rêves d'un démon
Les profondeurs blêmes de la citadelle de l'Écorcheuse ont accouché d'une horreur pathogène : La gangrêve. C'est une maladie obtenue par manipulation alchimique de l'onirîom, cet étrange minéral propre à l'univers d'Oblivion. Au départ, tout commence avec un bloc d'onirîom pur appelé " la Pierre de Nergal ". On raconte que ce cristal se serait formé à partir de la quintessence des rêves du maléfique Dieu des Miasmes.

Quoi qu'il en soit, l'Écorcheuse s'est servi de la formidable puissance conférée par ses deux fragments de Chiaroscuro pour transformer cette " Pierre de Nergal ". Elle en a extrait ses pouvoirs pour les concentrer en un liquide noirâtre, une humeur chargée de magie nécromantique, prête à être injectée à ses futures victimes. La première " maladie " oniride était née !

Une contamination semblable à la rage

Les premières créatures contaminées par l'Écorcheuse furent ses Ravageurs. Cependant, la maladie s'attaque d'abord au système cérébral et à l'esprit de la victime, et que les Ravageurs n'en possèdent pas à proprement parler, ils sont donc immunisés.

Le mode de propagation est ensuite très proche de celui de la rage. La maladie se transmet par les morsures, griffures et par toutes blessures sanglantes infligées. Elle vient alors s'implanter dans le cerveau de la victime, l'altère, puis s'attaque au reste du corps.
La personne contaminée devient désormais capable d'en contaminer une seconde de la même façon, et ainsi de suite. Les victimes de la maladie sont appelées des " gangrêvés ".

Règles de contamination

- À chaque blessure sanglante infligée par un Ravageur ou un gangrêvé, avec une arme naturelle tranchante ou contondante (croc, griffe, etc.), la victime risque d'attraper la gangrêve. Pour l'éviter, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 15. En cas d'échec, la contamination est instantanée, comme pour un poison (cf. Guide du Maître, table 3-16).
- Il n'y a pas d'effet immédiat, ni dommage primaire ou secondaire. Seul un jet de compétence Premiers secours (DD 22) ou le recours à la magie permet d'apprendre que la victime est " infectée ", mais sans savoir par quoi.
- Les créatures affectées sont : humanoïdes, humanoïdes monstrueux, fées, géants (animaux, Extérieurs, etc., ne sont pas affectés).
- Les protections contre la magie n'empêchent pas la contamination. Résistance à la magie, zone d'antimagie, etc., ne s'appliquent pas.
- Les protections contre le poison ou la maladie réduisent le risque de contamination. En fonction de leur puissance, elles accordent un bonus au jet de Vigueur pouvant aller de +1 (ex: sort de ralentissement du poison), à +4 maximum (ex : immunité au poison ou aux maladies). Ce bonus est déterminé par le MJ.
- Pour être transmise, la gangrêve doit partir d'un fluide corporel contaminé (salive, sang, etc.), et entrer en contact direct avec le sang de la victime. Une attaque par arme naturelle écrasante (ex: un tentacule) n'est pas un vecteur de contamination, pas plus qu'une arme tenue par un Ravageur. Par contre, rien n'empêche qu'un Ravageur, ou un gangrêvé, enduise son arme de son propre sang pour contaminer l'adversaire à la moindre blessure...

Une évolution cauchemardesque

Dès qu'elle est contaminée, la victime subit une hideuse détérioration mentale, puis physique. La gangrêve se développe d'abord pendant le sommeil, induisant des cauchemars malsains. Plus le malade est terrifié, plus le mal progresse. Des hallucinations horribles envahissent alors progressivement les périodes de veille. Les visions, d'abord furtives, deviennent de plus en plus présentes. Le sujet, nerveux, agressif et paranoïaque, subit dès lors plusieurs altérations physiques. Des taches noires apparaissent sur sa peau et se mettent à croître : ses yeux et ses cheveux blanchissent, il est de plus en plus gêné par la lumière. Bientôt, il est obligé de fuir ses congénères, il se met à vivre et errer seul dans les ténèbres. Puis la gangrêve s'accélère et ravage l'ensemble de son organisme. Le cerveau du malade vit désormais un état de cauchemar permanent. Il ne se rend même plus compte de ses changements. Les taches ténébreuses rongent ses chairs, ses dents et ses ongles s'allongent. La victime n'est plus qu'un squelette charbonneux, rôdant sournoisement, un filet de sucs noirâtres luisant sur ses crocs d'ivoire.
Il ne lui reste plus que quelques jours à vivre. Les yeux blancs révulsés, il erre désormais seul hanté par de terrifiantes visions, prêt à massacrer tout ce qui se mettra en travers de sa route. Prêt à engendrer une nouvelle gangrêve...

Règles d'aggravation

Toutes les 24h, la victime doit réussir un jet de Vigueur (La difficulté initiale est fixée à DD 10, mais augmente de 1 chaque jour). À chaque échec du jet de Vigueur, un stade est franchi.
- **Stade 1**. Cauchemars abominables. Chaque matin, le sujet se réveille très " secoué " (-2 en attaque, dégâts et jets de protection, cf. Conditions physiques, chapitre 3 du *Guide du Maître*). Cet état dure 1d4 heures, et revient une heure avant de s'endormir (la peur de rêver à nouveau...). Les personnes qui ne rêvent pas (elfes...) subissent à la place de terribles angoisses de mort pendant leurs phases de repos. Les conséquences sont identiques.
- **Stade 2**. Idem stade 1, avec brèves hallucinations 1d2 fois par jour. Chaque hallucination est suivie d'un round de " confusion " (cf. chapitre 3 du *Guide du Maître*), qui laisse le malade " secoué " pendant 1 heure.
- **Stade 3**. Idem stade 2, avec hallucinations 1d4 fois par jour, augmentant les risques d'accident dans la vie courante et l'agressivité envers les autres. Les taches noires de la gangrêve commencent à apparaître sur la peau. La victime est constamment " secouée ".
- **Stade 4**. Idem stade 3, avec hallucinations 1d10 fois par jour. Les taches noires couvrent une large surface corporelle. Cheveux et yeux blanchissent. Sensibilité extrême à la lumière (-4 à tous les jets d'attaque, de protection et de compétence effectués sous lumière solaire, -2 sous lumière artificielle).
- **Stade 5**. La victime vit dans le noir, et devient une bête fauve. Les hallucinations sont permanentes. Elle n'est plus capable d'utiliser ses capacités spéciales de façon cohérente (sorts, tactiques, etc.), et agit seulement à l'instinct. Son alignement devient Chaotique Mauvais. Tuer et se cacher sont ses seules motivations. Si la victime est un PJ, elle passe sous le contrôle du meneur de jeu.
- **Stade 6**. La victime décède.

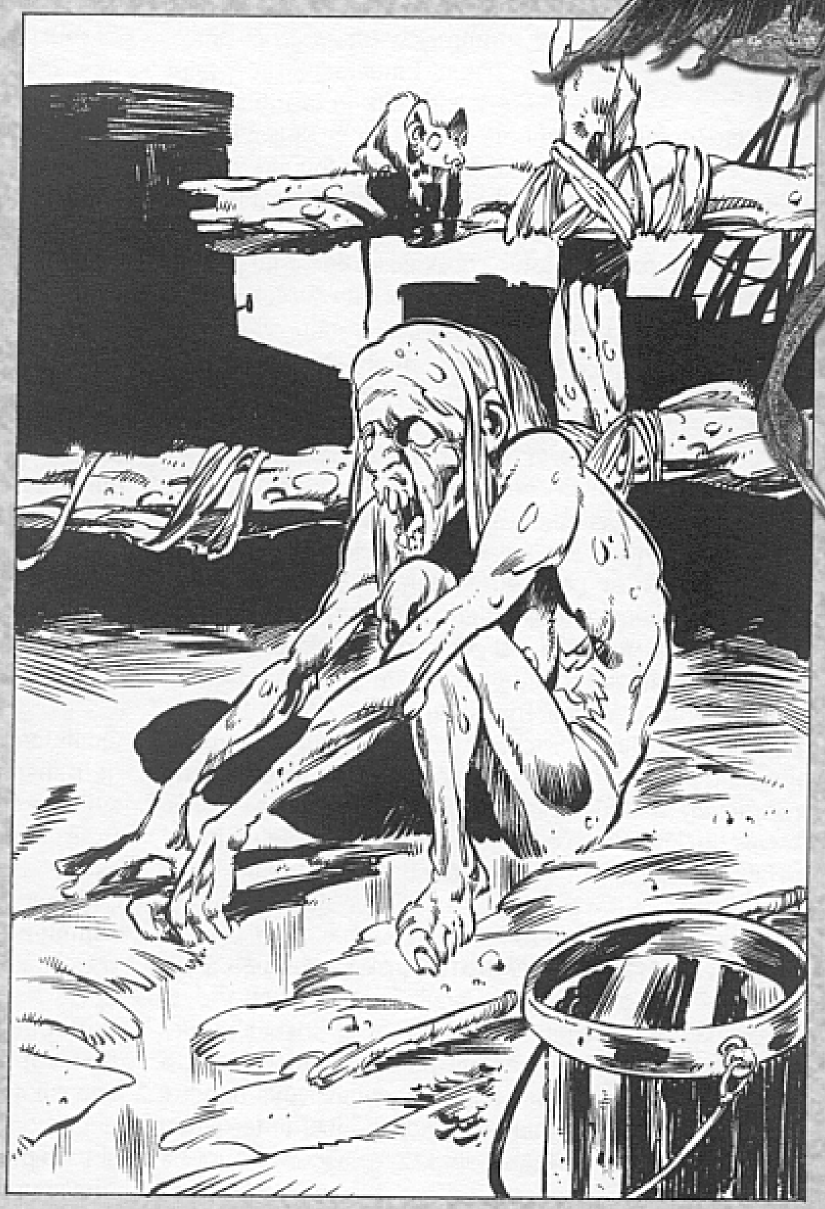
Comment lutter contre la gangrêve ?

La gangrêve n'est ni un poison ordinaire, ni un simple sort. C'est la quintessence d'un rêve démoniaque (la Pierre de Nergal), nourrie par l'énergie d'une relique divine (Chiaroscuro) et façonné par l'Incarnin du Mal. On doit donc la considérer *à la fois* comme une maladie et comme une puissante malédiction.

Elle évolue vers une aggravation constante conduisant au décès en une quinzaine de jours en moyenne. Les moyens magiques conventionnels sont impuissants à la guérir, mais ils permettent d'en ralentir le cours.

Paradoxalement, c'est cette évolution régulière de la maladie qui, comme pour la rage, fournit la " meilleure " forme de lutte : la mise en quarantaine. En effet, le principe est cruel mais simple : on enferme séparément tous les cas suspects pendant quatre semaines ; ceux qui survivent sont inévitablement sains, alors que les contaminés décèdent et emportent la maladie avec eux.

- Quelqu'un qui décède de la gangrêve peut être ressuscité, mais il se retrouve aussitôt au stade 1 de la maladie.



Règles de soins

Les soins efficaces :

- En cas d'hallucinations (stade 2 et plus), une tierce personne doit réussir immédiatement un jet de compétence Premiers secours (DD identique au jet de Vigueur quotidien de la victime). La phase de " confusion " est alors supprimée, et la durée de l'état " secoué " réduite de moitié.
- Un sort de *neutralisation du poison* ralenti l'évolution de la gangrêve pendant 24h (pas de nouveau jet de Vigueur au bout de 24h), à condition de réussir un jet de lanceur de sort (1d20 + niveau du jeteur de sort, contre DD identique au jet de Vigueur quotidien de la victime).
- Une immunité naturelle et totale au poison ou à la maladie divise la vitesse d'évolution par deux (un jet de Vigueur toutes les 48h).
- Un sort de *guérison suprême* ou de *souhait limité* bloque l'évolution de la maladie pendant 1d3 jours. Ceci neutralise les cauchemars, les hallucinations, le fait d'être " secoué ", et la gêne à la lumière. Les éventuelles modifications physiques persistent. Après ce sursis, la gangrêve reprend au même stade.
- Un *miracle* ou un *souhait* rétrogradent immédiatement la maladie d'un stade (le stade 1 étant le minimum), et la bloquent pendant 1d6+1 jours. La gangrêve récidive ensuite.
- Pour l'instant, l'unique moyen de guérir la gangrêve est l'incantation simultanée de : *guérison suprême* (ou *souhait*, ou *miracle*) ET *délivrance des malédictions*, ce dernier sort devant être lancé par un personnage de niveau 20 ou plus (en effet, pour contrecarrer la malédiction de l'Écorcheuse, il faut avoir au moins la même puissance qu'elle).

Intégrer la gangrêve dans votre campagne

La gangrêve apparaît dans la ville d'Anthéone, apportée par les Ravageurs d'Oblivion. Elle se propage et entraîne bientôt des cas sporadiques dans d'autres villes, voire dans les royaumes voisins.

Il est fondamental de faire ressentir aux PJ la montée de cette épidémie, symbole du pouvoir croissant de l'Écorcheuse. Pour cela, n'écrasez pas vos joueurs sous le poids d'une menace invincible : ils auraient l'impression que toute action est vaine. Montrez-leur plutôt que le temps est compté et que l'horloge tourne, tout en leur donnant l'occasion de remporter des succès significatifs (comprendre d'où vient la gangrêve, ralentir son évolution, éliminer les Ravageurs qui la propagent…). Les PJ doivent être plongés dans une course contre la mort permanente, pour sauver leur peau, et peut-être celle de milliers d'autres gens.

Ainsi, alors qu'un certain nombre de personnes ont déjà rêvé de l'Écorcheuse, une menace tangible apparaît sous la forme d'une maladie incurable. Il n'en faut pas plus pour que la peur du " Mal-qui-vient-des-rêves " s'étende à travers le pays entier.

En réalité, même si le danger de la gangrêve est très sérieux, elle ne se propage pas si vite que ça. À titre de comparaison, des épidémies de peste ou de choléra feraient bien plus de victimes. C'est surtout son aspect effrayant, et le fait qu'elle soit incurable, qui rendent cette maladie dramatique.

À vous de dépeindre cette ambiance " pré-apocalyptique " en faisant évoluer le monde autour des PJ, et en y intégrant leurs actions.

ET si... certains PJ sont contaminés ?

Il n'est pas facile de faire peur à des aventuriers habitués à pourfendre les horreurs d'un monde médiéval-fantastique. Mais si certains PJ sont contaminés, vous tiendrez l'occasion d'instaurer une ambiance unique de terreur et de paranoïa. Voici quelques idées :

— À chaque fois qu'un PJ est blessé par un gangrêvé, prenez le joueur à part et faites tirer un d20 sans lui dire pourquoi. Il se doutera qu'il s'agit d'un jet de protection, mais ne saura pas lequel, et n'aura aucun symptôme. Le joueur va se poser des questions, et les autres aussi. La paranoïa commence…

— Lorsque le PJ fait des cauchemars, informez seulement le joueur concerné et personnalisez son rêve (ex : le PJ massacre sa famille en scandant le nom de l'Écorcheuse…).

— Quand les premières hallucinations commencent, ne dites pas qu'il s'agit d'illusions. Jouez plutôt l'action comme si elle avait vraiment lieu, en semant le doute au fur et à mesure (ex, Le PJ est attaqué par un spectre : il échange quelques coups, puis se retrouve seul dans la rue, etc.). Les hallucinations surviennent surtout quand le PJ est seul : se confiera-t-il à ses compagnons ? Vont-ils devenir suspicieux ?

— Faites apparaître les premières taches cutanées de la gangrêve dans des endroits voyants (front, bras). Le PJ va devoir cacher ses stigmates, ou risquer d'être repéré et traqué comme un gangrêvé.

— Lorsque l'évolution de la maladie est comprise par tous, les PJ contaminés vont craindre les stades d'aggravation : faites tirer les jets de Vigueur de préférence à la tombée de chaque soir (ex: " Une nouvelle nuit de cauchemar s'annonce: commencez par tirer un d20 ").

— Lorsque le PJ commence à s'habituer à avoir des hallucinations, il va se mettre à douter de tout, profitez-en pour brouiller les cartes (ex : un *vrai* Ravageur surgit pour l'attaquer, va-t-il croire que c'est encore une illusion ?).

— Lorsque le critique stade 5 approche, le PJ croit entendre dans sa tête la voix de l'Écorcheuse, il voit des morts partout, etc.

Sur la route de la cité sainte

Qu'ils empruntent une gondolfière ou un autre moyen de transport, les PJ suivent la Route des caravanes qui sillonne les terres de l'Empire et passe par Anthéone. Bizarrement, cette voie habituellement très fréquentée est de plus en plus désertée à mesure qu'ils approchent de la cité sainte (la rumeur d'une épidémie mortelle commence à se répandre parmi les voyageurs et provoque la fuite les pèlerins).

L'attaque de la caravane elfique

Un matin, à deux jours de la ville, les PJ aperçoivent au loin une colonne de fumée. En s'approchant, ils observent une demi-douzaine de chariots disposés en cercle, dont deux sont la proie des flammes, assaillis par une horde de créatures hurlantes.

Un jet de Détection (DD 9) révèle que ce sont une trentaine de gobelins, chevauchant des hyènes de guerre. Il s'agit là d'une caravane elfique, quittant précipitamment Anthéone. Les elfes abrités à l'intérieur du cercle formé de six chariots, tirent des flèches argentées contre leurs assaillants. Il y a en tout six familles (8 adultes hommes et femmes, 7 enfants). Les gobelins hurlants attaquent par vagues désorganisées, projetant des lances barbelées et des torches enflammées. Ils tentent de faire sau-

ter leur monture par-dessus les chariots, et vont probablement finir par y arriver.

Si les PJ n'interviennent pas, l'ensemble des elfes finit brûlé ou massacré en moins d'une demi-heure.

S'ils interviennent, les flammes constituent la menace la plus pressante. Ainsi, pour éteindre le feu les PJ ont le choix entre : l'utilisation de la magie, larguer au-dessus les réserves d'eau potable d'une gondolfière (jet de pilotage DD 20) ou encore enlever les elfes par les airs (chevaucher une monture aérienne DD 15).

Les gobelins doivent être contenus en même temps, ceux-ci n'ont pas de réelle tactique : ils attaquent de front, 2d4 à la fois, n'hésitant pas à charger avec leurs lances, puis se rabattent. Si les PJ les attaquent à distance, ils sortent des frondes et des feux grégeois. Certains de leur supériorité numérique, ils n'abandonneront pas avant que les deux tiers d'entre eux soient à terre. Si les PJ sauvent les elfes, ceux-ci se présentent comme des habitants et serviteurs de la Maison Elfique de Farendhell, une demeure noble d'Anthéone. Leur patriarche est le fameux barde Faustit Farendhell. À son propos, un jet de Connaissance/noblesse (DD 8) permet de se rappeler qu'il est l'héritier d'une grande lignée elfique, qu'il est connu dans l'Empire pour ses sonnets impertinents, et qu'il s'est établi à Anthéone pour surveiller d'un œil critique l'esprit un tantinet " xénophobe " du culte de Justicaar. Les elfes sauvés peuvent ajouter qu'il a beaucoup changé ces derniers temps : après une réunion houleuse avec les prêtres de Justicaar, il y a quelques jours, il est devenu ombrageux puis a fini par mettre tout le monde à la porte. Les elfes ont dû quitter le quartier noble et le laisser seul, alors qu'une grave maladie se répandait dans la ville basse, semant le trouble et la confusion.

Les elfes se montreront reconnaissants envers les PJ après leur sauvetage. Ils les remercieront en leur offrant les seuls objets magiques qu'ils possèdent : un *manteau elfique* et des *bottes elfiques* ainsi qu'un cadeau bien plus précieux, leur amitié.

Elfes de la Maison Farendhell (8) : Combattant niveau 1, pv 4
Gobelins (28) : Combattant niveau 1, pv 10
Chefs de meute gobelin (2) : Guerrier niveau 6, pv 43
Hyènes de guerre (30) : pv 13

Les chevaliers-dragons

Cette rencontre survient dès que les PJ approchent la cité par la voie des airs, dans un rayon d'une dizaine de kilomètres (s'ils arrivent par la route, une rencontre similaire se produit, mais la monture draconique est alors remplacée par un lézard géant).

Déchirant l'ultime couche de nuages immaculés surplombant Anthéone, les PJ découvrent la splendeur imposante de la cité sainte : l'impressionnante silhouette de l'Oratoire du Jugement, les terrasses luxueuses des Hautes Strates et l'étrange ceinture du Moratorium… Soudain, alors qu'ils amorcent leur descente, la puissante stature d'un dragon d'acier leur barre la route. En effet, s'ils ont choisi d'arriver par la voie des airs (en gondolfière, sur un hippogriffe…), les PJ sont rapidement repérés par l'un des trois chevaliers-dragons patrouillant en permanence au-dessus de la ville.

Ainsi, pendant quelques instants, les PJ ont tout loisir de détailler la formidable créature et son étrange cavalier : ce dernier appartient, en effet, à la caste des Enfermés, un corps d'élite parmi les chevaliers du culte de Justicaar ayant fait vœu d'enfermement permanent dans leur armure. Celle-ci, pratiquement hermétique, est bardée d'ingénieux mécanismes et autres astuces magiques assurant à son hôte une vie autonome…

" *Par le Fer et la Foi, je vous ordonne de vous arrêter! Qu'Azel-Liark me maudisse si vous ne vous posez pas immédiatement…* " tonne l'Enfermé d'une voix caverneuse. Puis le chevalier-dragon commence à questionner les PJ sur les motifs de leur voyage et leur ordonne de se poser en marge de l'Infer, le survol de la cité étant formellement interdit.

Si les PJ refusent d'obtempérer, il appelle en renfort les deux autres chevaliers, qui surgissent en quelques minutes, bien décidés à faire respecter la loi…

L'Enfermé essaye d'impressionner les PJ (Intimidation) et multiplie les tracasseries administratives (évitables par trois jets successifs de Diplomatie ou Bluff, DD 10, DD 12 et DD 15) : examen de leurs armes, prélèvement d'une taxe d'atterrissage… Un jet de Psychologie (DD 12) permettra de deviner que le zèle de ce chevalier est en rapport avec un sentiment inconcevable d'impuissance. Habilement interrogé, il révélera que son ordre est, pour la première fois dans son histoire, confronté à un adversaire insaisissable qui ose frapper la congrégation sur ses propres terres : une terrible maladie, répandant une implacable épidémie de folie et de mort…

Chevalier-dragon, " Enfermé " : Guerrier niveau 12, pv 80
Dragon d'acier, adulte : pv 253
Lézard géant, Mégaraptor : pv 76

Ainsi, quelle que soit la manière dont les PJ sont parvenus jusqu'ici, ils se retrouvent aux pieds de la capitale spirituelle de l'Empire où ils vont être confrontés, au fil de leur enquête, aux deux menaces que l'Écorcheuse fait peser sur Anthéone : les Ravageurs et la gangrêve…

Pour la gestion de cet épisode, nous vous fournissons les éléments principaux dans les chapitres suivants :

— " Les eaux d'Anthéone ", vous donne une vue d'ensemble de la ville, son ambiance et son organisation: ces notions pourront être révélées aux PJ (dialogue avec des pèlerins devant un verre, jets de Connaissance...).

— " Terreur sur la cité sainte ", résume les faits et gestes des Ravageurs.

— Les principaux lieux d'Anthéone sont ensuite décrits quartier par quartier, avec pour chacun : les indices de l'enquête et la chronologie des événements qui s'y déroulent pendant six jours, à partir de l'arrivée des PJ (cette chronologie étant, bien sûr, susceptible d'être altérée par vos joueurs).

Vos PJ disposent d'une grande liberté d'action. Aussi les différents lieux d'Anthéone ne sont-ils pas décrits dans leurs moindres détails. Réfléchissez aux aspects de la ville qui vous intéressent le plus, imprégnez-vous de leur ambiance et développez-les... mais n'oubliez pas que tout cela n'est qu'un décor pour mettre en scène les Ravageurs et la gangrêve ! Évitez d'entraîner les joueurs dans des intrigues trop secondaires et déplacez à loisir la date des événements pour suivre la trame qui vous convient. Si vous peinez, les PJ peuvent être subtilement " conseillés " via Malathor (cf.).

Au terme de l'enquête, les déductions des PJ doivent les amener dans les sous-sols, sur la piste du chef des Ravageur, où ils découvriront plusieurs secrets d'importance, et vivront un final particulièrement meurtrier. De leur vitesse et leur habileté dépendra leur succès. Désormais, l'horloge tourne, et joue contre les PJ... Bienvenue à Anthéone !

Les eaux d'Anthéone

Puissance, lumière, harmonie sont les premiers mots qui s'inscrivent en lettres d'acier dans l'esprit du voyageur lorsqu'il aperçoit les contours massifs de la Cité de l'Ordre de Justicaar.

Dominée par l'écrasante splendeur de l'Oratoire du Jugement, gigantesque tour effilée dont la pointe semble défier les cieux, la ville s'écoule en terrasses successives sur les pentes émoussées d'un volcan moribond. Les Hautes Strates, tout d'abord, étendent leurs jardins suspendus et leurs riches demeures ; puis la cité elle-même avec ses nombreux établissements de bains et hammams, et enfin, cantonné derrière l'imposante masse du Moratorium, véritable muraille forteresse, l'anarchique quartier de l'Infer, grouillant de pèlerins en quête de miracles.

Car Anthéone est avant tout devenue la capitale spirituelle de l'Empire. En effet, l'installation du culte de Justicaar sur ce site a rapidement enflammé les imaginations et contribué à développer une intense activité commerciale mélangeant subtilement religion et thermalisme : les " eaux miraculeuses " d'Anthéone attirent ainsi un nombre croissant de curistes. La ville s'est peu à peu structurée, accueillant de nombreuses autres chapelles. Les nobles s'y sont installés, et même certains suzerains y possèdent une résidence d'été, dans le quartier réservé des Hautes Strates.

Le pouvoir est officiellement entre les mains d'un Bailli, qui représente l'état et gère la milice. Mais les ordres religieux, et en particulier le puissant Culte de Justicaar et ses fameux Chevaliers du Jugement, s'occupent en fait de quasiment tout le reste...

Ainsi, ce qui n'était au départ que la retraite isolée d'Anthéos, père fondateur du Culte et premier de la dynastie des Archontes, est devenue mille ans après, la Cité des Eaux Sacrées, dont les sources intarissables se déversent sans cesse, lacérant les flancs du volcan de traînées calcaires...

Anthéone se décompose en cinq grands quartiers échelonnés sur la pente de la montagne tellurique (voir plan) :

- **L'Oratoire du Jugement** : Fondé par Anthéos il y a mille ans après sa victoire sur l'archiliche Azel-Liark. L'Ordre de Justicaar représente, aujourd'hui, un culte puissant, et l'Oratoire qui domine la ville, une véritable forteresse où siège chaque archonte du culte pendant son règne, en est le symbole le plus marquant...

- **Les Hautes Strates** : Étalant leurs élégants réseaux de jardins et de bassins d'eaux chaudes, elles abritent les résidences des nobles et des plus riches personnalités non loin des villégiatures estivales de certains suzerains.

- **La Terrasse des Mille Négoces** : Thermes, saunas, hammams y côtoient les comptoirs des plus grandes compagnies commerciales dans une ferveur marchande inégalée.

- **Les Marches Sacrées** : Grouillant d'une foule ininterrompue de pèlerins, ce quartier compte plus de cinquante lieux de culte, cohabitant dans un *statu quo* spirituel unique en son genre.

- **L'Infer** : Situé à l'extérieur de l'enceinte-forteresse qu'on appelle " le Moratorium ", l'Infer est un quartier

hétéroclite et populaire dont l'organisation n'est soumise qu'à l'anarchie aléatoire des flux migratoires. En effet, Anthéone constitue souvent un pèlerinage coûteux et difficile et une grande partie des arrivants ne peut s'offrir qu'un séjour très limité dans la ville proprement dite.

- **L'intérieur de la montagne** : Sous les fondations d'Anthéone, court un vaste réseau souterrain de galeries, tunnels et cavernes, fruit de l'érosion aquatique et des entreprises humaines. En effet, il y a encore quelques années, chaque temple aménageait sa propre crypte tandis que de nombreux marchands creusaient des passages dérobés. Le développement anarchique de ces excavations ayant commencé à affaiblir les fondations de la ville, il est à présent interdit de percer la moindre cave. Par ailleurs, devant l'impossibilité de surveiller des centaines de kilomètres de galeries, le bailli d'Anthéone, Garibald Bartok, a ordonné, il y a peu, de les inonder. Aujourd'hui, Personne ne sait dans quel état se trouve le réseau…

Terreur sur la Cité Sainte...

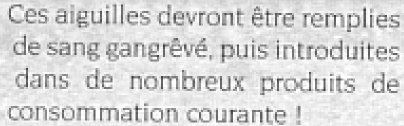
Lorsque les PJ parviennent à Anthéone, cela fait environ une quinzaine de jours que les Ravageurs s'y sont installés, et plus d'une semaine qu'ils rôdent, massacrant et propageant la gangrêve. Toutefois, contaminer la ville n'est que leur second objectif, car l'Écorcheuse les a surtout envoyés pour s'emparer d'un livre saint, les " Tables d'Anthéos ", dans les cryptes de l'Oratoire du Jugement.
Notez que cette fois-ci, les Ravageurs sont cinq, et ont une particularité : chacun occupe le corps d'un enfant (les victimes préférées de l'Écorcheuse, car leur imagination fertile produit les plus puissantes créatures, cf. OI p.47-49). Leurs caractéristiques complètes sont données en fin de scénario (cf. annexes). Dès leur arrivée, les Ravageurs se sont scindés en trois groupes, aux objectifs divers :

— Deux Ravageurs sont remontés à la surface, se mêlant aux enfants d'un orphelinat, pour s'introduire par la suite dans l'Oratoire et s'emparer du livre saint.

— Deux Ravageurs sont restés dans le labyrinthe des souterrains afin d'élaborer des tactiques efficaces de diffusion de la gangrêve.

— Le dernier et le plus puissant des Ravageurs, Bâal, coordonne les actions des autres depuis les profondeurs de son repaire. Il ne sort que rarement, se fondant alors dans la masse des enfants des rues, pour résoudre un problème ponctuel en surface.

Le premier groupe, destiné à piller les archives de l'Ordre de Justicaar, a déjà atteint son but. En fait, il a même réussi s'introduire dans l'Oratoire grâce à l'aide involontaire de… Valkin, le fils du paladin Malathor !
En effet, ces deux personnages, bien connus des PJ, avaient regagné la capitale spirituelle de l'Empire à la fin du scénario précédent. Or, récemment convié à une cérémonie de bienfaisance au sein de l'Oratoire, Valkin a eu l'honneur de désigner cinq " copains " parmi les Pupilles de Justicaar (un orphelinat financé par l'Ordre), afin de l'accompagner. Saisissant l'occasion, les Ravageurs sous leur apparence " d'enfant " ont facilement séduit ce jeune chevalier de six ans, et se sont ainsi introduits dans le groupe des sélectionnés. En plein milieu de la célébration, les entités ont alors abandonné leur forme humanoïde pour se transformer en monstruosités : un " chuul " et une " night hag " ! Massacrant à tour de bras, les deux créatures sont parvenues à s'emparer des Tables d'Anthéos, le grimoire sacré écrit par le père fondateur du Culte, avant de s'enfuir.
Parallèlement, leur massacre a permis d'inoculer pour la première fois la gangrêve à certaines personnes : Valkin tout d'abord, mais aussi la Matriarche des Saintes Concubines (cf.), ainsi que le barde Faustit Farendhell, et quelques serviteurs…
Un tel événement ne pouvant, pour des raisons politiques, être révélé publiquement, l'affaire a été rapidement étouffée. Écœurés et furieux, Malathor et Farendhell ont quitté l'Oratoire pour réintégrer leur domicile.
À la suite de l'assaut, le Ravageur " chuul " s'est enfui vers les Hautes Strates. Il hante à présent le réseau aquatique qui relie toutes les piscines de ce quartier privilégié. Tel un prédateur à l'affût, il surgit dans les bassins, déchiquetant ses occupants puis disparaît dans les canalisations…
Le Ravageur " night hag ", quant à lui, s'est réfugié dans les sous-sols d'Anthéone pour décrypter les Tables d'Anthéos et transmettre leurs informations à l'Écorcheuse.
Pendant ce temps, les deux Ravageurs chargés uniquement de propager la gangrêve, poursuivent leur objectif avec une rare efficacité.
Le premier, un Ravageur " osyluth " écume l'Infer sous son apparence d'enfant afin de contaminer un maximum de victime de ses propres mains.
Le second, un Ravageur " dark naga " (qui n'est pas non plus transformé), a mis au point une tactique de contamination de masse. Il fait fabriquer des centaines d'aiguilles creuses par un forgeron peu scrupuleux (celui-là même qui gère et exploite les orphelins de Justicaar).



Ces aiguilles devront être remplies de sang gangrêvé, puis introduites dans de nombreux produits de consommation courante !

Quant à, Bâal, le chef des Ravageurs, il organise la cerise sur le gâteau : utilisant son apparence " d'enfant ", il est parvenu à retrouver son " père " d'origine, et à en faire un adorateur de l'Écorcheuse. Ce père s'attelle maintenant à monter une secte, les Aiguilles Creuses. Ces adeptes recrutés parmi ses propres employés (des hommes d'armes), et les fragiles orphelins des Pupilles de Justicaar, auront pour mission de propager la gangrêve aux quatre coins du monde, grâce aux aiguilles fabriquées précédemment !

Comme vous le voyez, les plans de l'Écorcheuse sont parfaitement rodés. Les PJ, qui arrivent à Anthéone à J1 (date fixée arbitrairement pour démarrer le compte des jours), vont avoir fort à faire pour la mettre en échec…

L'Infer (I)

Les Lieux.

Excroissance anarchique de la ville, l'Infer étend son réseau de venelles tortueuses à l'ombre de l'impressionnante masse du Moratorium. Beaucoup d'habitants " d'en-haut " considèrent d'ailleurs que l'Infer ne fait pas *vraiment* partie d'Anthéone. C'est ici qu'échouent de nombreux pèlerins, ruinés par leur séjour dans les quartiers supérieurs, désireux de rester près des sources spirituelles ou incapables de trouver une caravane pour rentrer sur leurs terres. Ainsi, cette véritable cité en marge d'Anthéone rassemble-t-elle une incroyable mosaïque de cultures… L'Infer est un chaudron incandescent où se mêlent les saveurs, les parfums et les accents de toutes les provinces de l'Empire !

De plus, c'est le seul endroit où les auberges sont autorisées : une manière astucieuse de " filtrer " la population puisqu'il faut impérativement être " invité " pour séjourner à l'intérieur de la cité. Du coup, les auberges de l'Infer sont si nombreuses qu'elles représentent un quartier à elles seules.

L'autre industrie particulièrement développée est l'exploitation des eaux, et il existe de nombreuses maisons de bains comme dans la ville. Néanmoins, les eaux sont d'une qualité douteuse après être passées successivement dans les bassins et les piscines des quartiers supérieurs…

La criminalité, quasi-absente à l'intérieur Anthéone, est ici en pleine croissance et ce malgré les actions de prévention menées par les différentes chapelles. En particulier, franchir le Moratorium constitue l'obsession d'une grande partie de la population et comme il s'agit souvent d'une question de richesses…

En pratique, chaque porte de la cité, surmontée d'une statue d'Anthéos, est gardée par un chevalier du Jugement et par un membre de la milice locale. Ensembles, ils filtrent les personnalités " convenables ", une notion qui évolue en fonction de l'idéologie du chevalier présent ou du droit d'entrée proposé (cf. Moratorium).

L'Infer représente ainsi l'une des préoccupations constantes de l'Ordre de Justicaar qui souhaiteraient " assainir " ce quartier. L'Ordre y subventionne quelques établissements caritatifs (orphelinat, centres de soins…) afin de " répandre la Juste Lumière du Dieu de Justice "…

Les Événements.

Deux Ravageurs se sont concentrés sur cette partie de la ville pour pouvoir répandre le plus vite possible la gangrêve. Les détails sont développés ci-dessous, mais sachez qu'à :

— **J2**: L'une des deux entrées principales de la ville est attaquée par un groupe d'enfants venus de l'orphelinat des Pupilles de Justicaar (des gangrêvés). L'attaque est pilotée à distance par le Ravageur " dark naga " : c'est un test avant J4.

— **J3**: Alors que les incidents se multiplient dans Anthéone (hallucinations produites par la maladie et surtout paranoïa galopante), les portes du Moratorium sont closes et une quarantaine est mise en place. Personne ne peut entrer ou sortir de la ville. L'Infer est abandonnée aux Ravageurs et à la gangrêve…

— **J4**: S'il n'a pas été stoppé avant, le Ravageur " dark naga " ameute tous les gangrêvés qu'il a contaminé (3d6 Pupilles de Justicaar, et 3d6 humanoïdes variés, aux stades 4 et 5 de la gangrêve). La nuit venue, il effectue sa transformation monstrueuse et conduit ses " troupes " à travers tout l'Infer pour massacrer la population.

Gangrêvé humanoïde standard : humanoïde, pv 6
Pupille de Justicaar : enfant, pv 3

I1 : Le quartier des auberges

Les Lieux.

Ce quartier aux ruelles étroites compose une étrange juxtaposition d'établissements hôteliers aux prestations très inégales. À moins d'être invité par un commerçant de la Terrasse des Mille Négoces ou hébergé par sa congrégation dans les Marches Sacrées, les voyageurs se retrouvent forcément ici pour le gîte et le couvert.

C'est l'endroit idéal pour venir y recueillir des informations, autant sur la ville elle-même, que des rumeurs sur les événements qui s'y déroulent.

Ainsi, les PJ pourront, p.e., s'installer au comptoir de L'Hydrophobe Manchot et engager une conversation autour d'un hydromel du Saint Repentir. L'auberge est tenue par un ancien militaire " miraculé ", qui prétend avoir recouvré la vue après un bain de boue collectif. L'Hydrophobe est constamment rempli d'une foule d'éclopés, mutilés et autres malades venus chercher un miracle à Anthéone.

Il y règne une " saine " ambiance d'aventuriers de comptoirs et de héros alcooliques. C'est là que les Faiseurs de Spectre (voir page 19) fixent souvent leurs rendez-vous d'affaire.
Oskar Holderhek, patron de l'Hydrophobe : nain, ex-templier, Prêtre 2, pv 21

Quelques rumeurs...
1) On prétend que, depuis quelque temps, les pensionnaires d'un orphelinat (Cf. les Pupilles de Justicaar) s'organisent en bandes et s'illustrent par des actions violentes - Vrai.
2) Les Chevaliers du Jugement seraient directement responsables des troubles à l'orphelinat afin de discréditer la milice locale - Faux.
3) L'étrange maladie qui frappe Anthéone a depuis peu trouvé un nom, la gangrêve. C'est le célèbre barde Farendhell qui l'a trouvé, il a même composé un sonnet-requiem sur cette calamité - Vrai.
4) Farendhell s'est violemment disputé avec l'Archonte de Justicaar. Depuis, il a été consigné chez lui et sa maison reste porte et volets close - Partiellement vrai : Farendhell s'est bien disputé, mais il s'est lui-même enfermé pour se protéger de la lumière, alors qu'il s'enfonce dans la gangrêve.
5) Les apothicaires et savants officiels affirment que la gangrêve se contracte pendant le sommeil, à travers un cauchemar envoyé par une créature nommée l'Écorcheuse - Faux.
6) Un étranger, venu des royaumes du Sud prétend avoir rencontré en plusieurs points de son périple des " gangrêvés " : la maladie menace l'Empire à présent... - Vrai.
7) Un chaman prétend avoir vu, au cours d'une transe divinatoire, des enfants s'amusant à inoculer la maladie en contaminant certains établissements de bains - Partiellement vrai : il est exact que des enfants participent à la propagation de la gangrêve, mais c'est à l'aide des aiguilles creuses d'Azmän.
8) La population voit dans la gangrêve, la vengeance de l'archiliche Azel-Liark détruite, mille ans plutôt par l'Archonte Anthéos - Faux.
9) On murmure que d'inquiétantes créatures rôdent dans les sous-sols de la ville et qu'il serait grand temps que le Bailli Bartok sorte de sa piscine et fasse quelque chose... - Vrai.

Les événements.
— **J1, J2, J3** : Dès l'arrivée des PJ, le Ravageur " osyluth " commence un massacre dans le quartier des auberges. Il sort chaque nuit, et parfois le jour, jaillissant d'un puits, ou entrant par une fenêtre, frappant des victimes isolées puis disparaît. Si les PJ sont à proximité, ils ont une chance de l'affronter. S'il se sent menacé, il fuit dans les souterrains de la ville.
— **J4 et plus** : S'il n'a pas été tué, on le retrouve dans le repaire final.

I2 : Katanga, le Maître des Encres

Les lieux : Encombrée de colifichets ethniques, l'échoppe de Katanga ressemble plus à une herboristerie tribale qu'à un atelier de tatouage. Et pourtant, la réputation de l'artiste est telle que l'on s'arrache ses créations à prix d'or (1-100po par tatouage). En effet, cet athlétique humanoïde à la peau de jais portant des tatouages blancs, est passé maître dans l'élaboration d'encres aux propriétés uniques : motifs mouvants ou changeant avec l'humeur de son porteur (Une variante d'un sort permanent niveau 2 comme *Flammes éternelles*).
Ainsi, si les PJ suivent la piste du tatouage trouvé sur la guerrière Soong, ils seront peu à peu aiguillés vers le commerce de Katanga. En particulier, une description de son travail sera identifiée par toute personne ayant eu recours à ses services. Katanga n'est pas contaminé par la gangrêve et, si les PJ font preuve de tact, il répondra à leurs questions. Il se souvient parfaitement de la guerrière Soong et du crâne rouge qu'il lui a dessiné sur la peau.
Katanga, le Maître des Encres : humain, Moine 3 / Adepte 3, pv 22

Les événements. Souhaitons pour Katanga que les PJ suivent avant tout la piste du tatouage sur la guerrière Soong, car...
— **J1** : Le jour de l'arrivé des PJ, une émeute éclate chez le tatoueur que la vindicte populaire rend responsable de la propagation de la maladie. Si les PJ sont dans le coin, ils peuvent intervenir. Sinon Katanga est sévèrement blessé dans l'incendie de sa boutique (pv 0, stabilisé mais inconscient).
— **J2** : Débordée par les événements dans la ville, ni la milice ni les Chevaliers du Jugement ne sont intervenus. Si personne ne lui a porté secours, l'état de Katanga finit par s'aggraver, et il décède de ses blessures. En

revanche, si les PJ l'aident, il les présente aux Faiseurs de Spectre (voir page 19) qui pourront faciliter tous leurs déplacements dès J3, à la proclamation de la quarantaine.
Émeutiers (5d6) : humains, pv 5

J3 : Orphelinat " Les Pupilles de Justicaar "

Les lieux. Fidèle à ses préoccupations caritatives, l'Ordre a créé un orphelinat dans la zone la plus défavorisée de la ville : un moyen pour former de futurs chevaliers et de se donner une bonne image sociale. On retrouve d'ailleurs quelques établissements similaires à travers l'Empire. En général, la gestion en est confiée à un généreux donateur ; ici, Gorm " Tête-de-Fer ", un forgeron gnome, qui s'acquitte de cette tâche depuis des années avec un zèle apparemment sans faille. C'est ainsi qu'il a pu décrocher un contrat avec les Enfermés. Cependant, Gorm n'est présent sur place qu'occasionnellement. Les tâches journalières sont accomplies par ses employées : deux femmes de service gnomes, arriérées.



Depuis l'arrivée des Ravageurs, l'orphelinat est la cible privilégiée de l'un d'entre eux : le " dark naga ". En effet, ce dernier a intégré l'établissement et contaminé la plupart des enfants (30 pensionnaires sur 36) sous l'œil bienveillant de Gorm " Tête-de-Fer " (1000 po ont endormi sa conscience). Cette contamination a eu lieu à leur insu, par le biais d'une morsure pendant une récréation, un échange " fraternel " de sang, etc. Ceux qui présentent les stigmates les plus avancés sont enfermés dans les caves de la bâtisse par Gorm ou le Ravageur (3d6 enfants) et progressivement amenés à devenir des adeptes de l'Écorcheuse.

De plus, un certain nombre d'autres enfants peuvent être amenés à séjourner ici temporairement : cours d'apprentissages, gardes temporaires, visites de l'orphelinat, etc. Ceci fait que " les Pupilles de Justicaar " est devenu l'un des deux sites majeurs de propagation de la gangrêve dans Anthéone (l'autre étant les Saintes Concubines, cf.). Si les PJ parviennent à démonter cette organisation, ils diminueront significativement les ravages de la maladie.
Pupille de Justicaar : enfant, pv 3
Femme de service gnome : pv 6
Gorm " Tête-de-Fer " : forgeron gnome, Exp 10, pv 63

Les événements.
— **J2** : Attaque d'une entrée principale d'Anthéone par un puissant groupe d'orphelins (voir Infer).
— **J3** : On retrouve, non loin de l'orphelinat, le cadavre de l'un des pensionnaires (un récalcitrant, tué pour l'exemple). Si les PJ enquêtent sur l'affaire, ils découvrent à la morgue, parmi ses effets personnels, une bourse contenant deux ou trois petites aiguilles creuses, dont l'analyse du contenu révèle des liquides contaminés. Une

enquête bien menée permet de remonter ensuite à la forge de Gorm, et à Gorm lui-même.
— **J4** : Le Ravageur " dark naga " entraîne tous ses disciples dans un massacre aveugle (voir Infer).

I4 : Forge " Au Souffle Draconique "

Les lieux. Depuis qu'il a passé un marché avec les Enfermés pour la fabrication des pièces principales de leurs armures, Gorm " Tête-de-Fer ", artisan forgeron de génie, s'est mis à rêver de s'installer un jour dans les Hautes Strates. Ainsi, il cultive une parfaite façade sociale et ne refuse aucun contrat pourvu qu'il soit richement rétribué. En fait, il emploie en sous-main des enfants de l'orphelinat et leur impose des rythmes de travail insoutenable. Un indice révélateur de sa " face cachée " : un contrat épinglé sur l'un des murs crasseux de l'échoppe, stipulant une commande d'armes pour le clan des Cadavreux (cf. O1 p.13-14).
Depuis peu, il fabrique à prix d'or de petites aiguilles creuses, en fermant les yeux sur ce que ses commanditaires comptent en faire. L'idée vient d'un étrange et clairvoyant " pensionnaire " de son établissement (le " dark naga "), mais surtout elle est grassement financée par un mystérieux personnage aussi discret qu'insaisissable (le marchand Azmän Sagdïn, qu'une servante gnome a croisé à deux ou trois reprises vêtu et cagoulé de cuir noir).
En cambriolant le coffre de Gorm " Tête-de-Fer ", on peut y trouver les schémas techniques des aiguilles ainsi que la mention d'un rendez-vous pour J3 sans précision de lieu. Si les PJ sont repérés pendant leur fouille, ils seront enfermés dans le Moratorium où des hommes d'Azmän s'arrangeront pour leur inoculer la gangrêve dès le lendemain de leur incarcération.

Les événements.
— **J3** : Après la découverte du cadavre de l'enfant portant des aiguilles, Gorm " Tête-de-Fer " sent que le vent tourne. Il enfile son *anneau d'invisibilité*, retrouve Azmän dans un lieu discret de l'Infer, et s'enfonce avec lui dans les souterrains jusqu'au siège de la conjuration.
— **J4** : Gorm et Azmän reviennent pour faire disparaître toutes les pièces à conviction de la forge (ils reprennent les aiguilles non-utilisées ainsi que les plans et mettent le feu avant de partir).

I5 : Les entrailles d'Anthéone

Les lieux. Un dédale de conduits et d'anciens égouts noyaute le cœur de la montagne. Bien qu'il bénéficie d'une protection " naturelle " contre les moyens de détection (cf. MS2 : temples et lieux de culte), ce réseau est quasiment inoccupé. En effet, rares sont ceux qui sont capables de se diriger dans ces galeries à moitié englouties et éviter ses dangers : les risques d'éboulements subites (10% par heure), de jaillissement d'un geyser d'eau bouillante (5% par heure) ou de noyade par montée brutale des flots (20% par heure).
Seuls les Faiseurs de Spectre savent tirer parti de ce réseau discret qui court sous la ville, en évitant ses principaux dangers. En effet, la spécialité de ces individus solitaires (ce n'est pas une organisation) est d'offrir, à des tarifs prohibitifs, de franchir les quartiers d'Anthéone en empruntant les passages souterrains. Parfois, certains Faiseurs de Spectre proposent des moyens de passer les portes du Moratorium (sauf-conduits falsifiés, déguisements, etc.). Leur sobriquet indique autant leur réussite que leurs nombreux échecs.
Faiseur de Spectre : Roublard niveau 1 à 5, pv variables

Les événements. La table suivante vous propose quelques rencontres si les PJ s'aventurent dans les profondeurs (tirez 1d10 toutes les heures):
1-4 : Rien
5 : Faiseur de Spectre : ce dernier ne tentera rien contre les PJ mais pourra accepter de les guider s'ils se montrent convaincants et acceptent de rétribuer ses services (1d10x100po, en moyenne).
6 : Gangrêvé: une créature au stade 4 ou 5 de la maladie, réfugiée dans le noir et qui attaque les PJ à vue.
7 : Patrouille de 1d4+4 chevaliers du Jugement: méfiants, ils attaqueront au moindre faux pas des PJ auxquels il faudra des arguments solides pour ne pas se retrouver dans les geôles du Moratorium.
8 : Un noble dont la fille est gravement atteinte a décidé de fuir Anthéone discrètement: il sera prêt à toutes les largesses pour que les PJ le laisse partir, voire l'aident.
9 : Un cadavre affreusement mutilé: visiblement, il rôde quelque part une créature particulièrement puissante.
10 : Ravageur! Au choix : un " enfant " qui disparaît mystérieusement; une énorme silhouette aperçue de loin; une attaque du Ravageur " Osyluth " etc.

La Terrasse des Mille Négoces (TN)

Contrats, échanges, ventes, telles sont les uniques préoccupations des résidents de ce quartier. Ici, le commerce est roi, stimulé par les vertus thermales uniques du volcan, la proximité immédiate des riches clients des Hautes

Strates et la multitude de pèlerins venus rendre hommage à leur culte dans le secteur voisin.

À l'abri derrière les murs du Moratorium, établissements de bains et hammams côtoient les échoppes de " souvenirs " spirituels, véritables bazars d'une religiosité plus ou moins authentique. Il s'y rencontre à peu près tout ce que l'on peut imaginer en matière de pacotille de mauvais goût, mais il n'est pas rare d'y faire une véritable trouvaille...

Les Mille Négoces abritent aussi les comptoirs des grandes Compagnies marchandes de l'Empire. Ces échoppes constituent de véritables vitrines de leur savoir-faire, destinées aux différents cultes (les expéditions lointaines comportent souvent un prêtre missionnaire) et surtout aux nobles des Hautes Strates en quête de nouveautés, ou désireux d'ouvrir des routes commerciales pour s'enrichir.

À noter que certains commerçants des Mille Négoces possèdent quelques chambres au-dessus de leur échoppe afin d'accueillir les clients les plus importants.

TN1 : Chez Azmän Sagdïn le marchand

Les lieux. Originaire de lointaines contrées orientales, Azmän Sagdïn est arrivé il y a quelques années à Anthéone avec sa femme pour tenter de convaincre les Dieux de lui " rendre " son fils disparu dans de mystérieuses circonstances (en effet, le fils d'Azmän était un Oublié, tout comme sa femme ; il a été enlevé par l'Écorcheuse il y a longtemps).

Cependant, ses suppliques sont restées vaines. Alors, Azmän a abandonné son ancien métier de prêtre pour devenir marchand, tandis que sa femme, prêtresse également, gravissait les échelons de la hiérarchie de l'Oratoire du Jugement. Depuis, Azmän a monté une florissante affaire de milice privée, tout en noyant lentement son chagrin et sa moralité dans l'alcool.

Lorsque sa femme disparu à son tour, il y a quelques semaines (kidnappée au hasard par l'Écorcheuse, comme son fils), Azmän faillit perdre la raison. Aussi, quand son fils Azmaël resurgit soudainement, peu de temps après, le marchand se soumit immédiatement à son emprise... tombant droit dans les mains d'Azmaël/Bâal, le chef des Ravageurs.

Rapidement converti au culte de l'Écorcheuse, Azmän fonda alors une secte destinée à préparer l'arrivée sur terre de l'Incarnin maléfique, dans laquelle il entraîna plusieurs de ses employés. En guise de " présent ", à Azmaël/Bâal, Azmän offrit de contaminer l'une des gardes de sa milice privée, une fille chargée du maintien de l'ordre au sein des Saintes Concubines. C'est cette garde qui transmit à son tour la gangrêve à la guerrière Soong, rencontrée au début de l'histoire par les PJ. Mais Azmaël/Bâal, toujours plus exigeant, suggèra à son père l'idée des aiguilles creuses. Azmän finança alors le forgeron Gorm Tête-de-Fer, et les Aiguilles Creuses devinrent le nom " officiel " de sa secte, promise à un avenir de gloire sous le joug prochain de l'Écorcheuse!

Ainsi, si les PJ se présentent au domicile d'Azmän Sagdïn (soit en remontant la piste des aiguilles creuses, soit en suivant celle de la guerrière Soong, cf.), il fera preuve d'une méfiance légitime et mettra tout en œuvre pour éliminer ces curieux. Il dispose d'importants appuis et n'hésitera pas à commanditer leur assassinat par ses gardes personnels...

Sa demeure (seize pièces sur deux niveaux, réparties en carré autour d'une cour intérieure) est protégée en permanence par quatre gardes, trois chiens de guerre, et divers pièges (DD 15 à 19). Si les PJ parviennent à s'y introduire, ils pourront y dénicher diverses références à l'Écorcheuse (dessins symboliques, ébauche d'un livre de prière), un plan d'accès aux anciennes citernes d'eau potable de la ville (quartier général des Ravageurs), ainsi que les preuves de son trafic d'aiguilles avec Gorm " Tête-de-Fer " (attention, cet achat est néanmoins légal). Si les PJ sont appréhendés, ils ont toutes les chances de finir dans les geôles du Moratorium.

Gardiens d'Azmän (4) : Guerrier niveau 4, pv 40
Chiens de guerre (3) : pv 18

Les événements.

Accaparé par ses nouvelles occupations (recruter de nouveaux adeptes, kidnapper des victimes pour ses prochains sacrifices, etc.), Azmän est peu présent chez lui. Vous pouvez le placer à l'endroit qui vous convient le mieux, en sachant que :

— **J1 et plus** : Azmän orchestre une noire célébration dans les souterrains tous les soirs vers minuit (il est souvent sur place entre 20h et 4h du matin).

— **J3** : Il récupère Gorm " Tête-de-Fer ", et l'initie au culte de l'Écorcheuse. Le même jour, les gardes permutent leur poste avec leurs collègues dans les souterrains (cf.). Ils y vont les yeux bandés, guidés par Azmän.

— **J4** : Il fait l'aller-retour à la forge de Gorm, avec lui.

— **J6** : Il se disperse loin d'Anthéone, avec tous ses adeptes, pour répandre la gangrêve.

Les Marches Sacrées (MS)

Jouxtant les Mille Négoces, les Marches Sacrées constituent le regroupement unique de temples, chapelles et

autres lieux de culte fourmillant sans cesse de pèlerins exaltés, il y règnent en outre une atmosphère de ferveur et de spiritualité… On vient y chercher miracles et bénédictions, y faire des offrandes à un dieu ou encore connaître l'ivresse d'un baptême collectif. Les murs résonnent d'incessantes mélopées, où se mêlent prières et chants religieux. Enfin, les rues se remplissent régulièrement d'un cortège de flagellants expiant leurs fautes. Néanmoins, l'installation d'une chapelle nécessite l'accord préalable de l'Ordre de Justicaar et aucun culte purement maléfique (alignement mauvais) n'a pu s'y installer jusqu'ici.

MS1 : La Résidence de Malathor

Les lieux. Installés dans une ancienne chapelle désacralisée, les appartements de Malathor brillent par leur austérité : une décoration quasi-absente et un mobilier réduit au strict nécessaire.

Depuis l'attaque des Ravageurs, Malathor s'est enfermé dans sa demeure avec son fils sévèrement atteint par la gangrêve. En effet, malgré la gravité des événements, l'Ordre a décidé d'étouffer l'affaire et n'a pas jugé utile de comprendre pourquoi le mal de Valkin résistait aux sortilèges de soins classiques (cet ordre vient de l'Archonte en personne). Écœuré, Malathor a installé son fils dans une " chambre cellule " pour tenter de le guérir (il a déjà essayé, en vain : *délivrance des malédictions, guérison des maladies*). Valkin est au stade 4 de la maladie. Affreusement transformé, il gît sur une couche rudimentaire entre deux accès de délire cauchemardesque.

Malathor, lui, semble plongé dans une stupeur résignée, veillant sans cesse son fils. Il est persuadé que la gangrêve est une maladie, un poison venu de " *cet immonde pays d'Oblivion* " par l'intermédiaire des Ravageurs. D'ailleurs, il a parfaitement vu la créature enduire ses griffes de son propre sang avant de se lancer à l'attaque. En revanche, Malathor ignore tout du vol des Tables d'Anthéos.
Si les PJ lui demandent expressément de l'aide, il leur fournira une broche vermeille représentant le symbole de l'ordre qui leur permettra d'obtenir une oreille attentive auprès d'un vieil ami, le Grand Cardinal Balthus, et ceci quelles que soient les circonstances (même emprisonnés dans le Moratorium).

Les événements.
— **J2** : Si les PJ n'ont rien tenté, Valkin passe au stade 5 de la maladie.
— **J4** : Si les PJ n'ont rien tenté, Valkin décède au décours d'une lente et atroce agonie. Malathor s'enfonce alors dans une folie mélancolique, dont rien ne le sortira (jusqu'à l'Acte 7).

MS2 : Temples et autres lieux de culte

Les lieux. Tolérance et ouverture semblent être les notions qui ont présidé à la création de cette extraordinaire promiscuité spirituelle. Néanmoins, la vérité est plus nuancée, car aucun culte d'alignement mauvais n'a jamais pu s'installer dans ce quartier. Par ailleurs, si les adorateurs de divinités " loyales " prospèrent, les autres connaissent des difficultés : problèmes d'approvisionnement, taxes supplémentaires, accidents…
Si des PJ religieux se rendent auprès de leur congrégation, ils pourront bénéficier de soins, ou de tout autres sortilèges que vous jugerez possible, moyennant " *une modeste contribution pour la réparation du clocher* " (cf. prix dans le *Guide du Maître*). Notez que tous ces prêtres sont en moyenne de niveau 1 à 6. Seuls une dizaine atteignent les niveaux 7 à 9, et trois les niveaux 10, 11 et 12.
Pour les PJ, se sera l'occasion de dépenser leur argent pour essayer de soigner la gangrêve. Par ailleurs, des sortilèges divinatoires confirmeront l'extension de la maladie à d'autres royaumes…
Enfin, les PJ apprendront que les cryptes souterraines d'Anthéone ont été protégées au fil des âges par des dizaines de puissants sorts, tels : *Non-détection* et autres *Écrans* (chaque culte œuvrant dans son coin pour protéger ses reliques). Paradoxalement, ce sont justement les interférences produites par ces protections qui empêchent aujourd'hui de localiser magiquement le repaire des Ravageurs (*orientation*, et équivalents ne fonctionnent pas).

Les événements.
— **J1 et J2** : Diverses cérémonies sont ajournées, perturbées par les premières manifestations importantes de la gangrêve.
— **J3 et plus** : Le Moratorium ferme ses portes. Mais, l'activité des temples ne cesse pas, offrandes et auto-flagellations se multiplient, pour demander aux dieux de faire cesser le " Mal venu des Rêves ".

MS3 : Les Saintes Concubines

À Anthéone, la prostitution est officiellement interdite (la ou le coupable est tatoué du sceau de l'infamie puis expulsé). Cependant, les immuables exigences de leurs riches donateurs,

ont poussé les prêtres à autoriser la création de cet établissement de " charme ".

L'Ordre de Justicaar y exerce un contrôle attentif par l'intermédiaire de la Matriarche. En effet, une prêtresse veille au respect mutuel des hôtesses et de leurs clients, à l'absence de tout débordement... et fait son rapport toutes les semaines à l'Oratoire. De plus, à la sortie des " Saintes Concubines ", l'Ordre envoie régulièrement ses novices recueillir la confession de la clientèle : un acte de foi qu'il est difficile de refuser et qui permet aux chevaliers de constituer des dossiers personnalisés...

S'ils parviennent à suivre la piste de la guerrière Soong, les PJ seront probablement tentés d'enquêter dans les alcôves des " Saintes Concubines ".

Cependant, recueillir des informations dans ces lieux où la discrétion est une authentique profession de foi, risque de s'avérer difficile. D'autant plus que la guerrière Soong n'est jamais venue en tant que cliente véritable (aucune trace dans les registres).

En réalité la guerrière Soong est arrivée ici un peu par hasard, pensant y trouver calme et détente. Réalisant son erreur, elle a voulu repartir, mais s'est violemment accrochée avec l'une des gardiennes (celle qui travaillait dans la milice privée d'Azmän, et que la gangrêve avait rendue agressive). L'affrontement s'est déroulé loyalement et s'est soldé par la mort de la gardienne. Par souci commercial, la Matriarche a étouffé l'affaire, puis a rendu le corps à la milice d'Azmän, et fait disparaître le nom de la fille de la liste des employés.

Néanmoins, si l'un des PJ fait " l'effort " de s'isoler un moment avec l'une des hôtesses, il pourra obtenir quelques confessions sur cet épisode (" *C'est vrai, il y avait une gardienne qui était un peu bizarre, surtout après sa morsure au cou par un petit animal, mais, de là à agresser la clientèle* ").
Indépendamment de cette affaire, les PJ auront peut-être l'occasion de découvrir un secret majeur : la Matriarche, quelques filles et plusieurs " eunuques " sont contaminés par la gangrêve! C'est la Matriarche elle-même qui est à la source de cette dissémination, après avoir été blessée par un Ravageur, lors de l'attaque initiale de l'Oratoire.

Obsédée par l'idée d'un scandale, elle est devenue paranoïaque et se terre dans le noir, donnant ses ordres derrière une porte. Aux PJ de tendre l'oreille et de remarquer qu'il règne une fébrilité inaccoutumée...

Si les PJ avertissent les autorités et font fermer ce deuxième point majeur de propagation de la gangrêve, ils mettent un sérieux coup d'arrêt à la maladie.
La Matriarche : prêtresse humaine aux mœurs légères, Clerc niveau 8

Le Moratorium (M)

Les lieux. Formidable muraille forteresse, le Moratorium embrasse, de ses puissantes fortifications, les quartiers des Mille Négoces et des Marches Sacrées. Gravées par des générations de novices sur les pierres de sa façade, des milliers de préceptes spirituels rappellent sans cesse les commandements d'Anthéos.
Le Moratorium constitue une barrière efficace régulant à loisir les flux de population d'un quartier à un autre. Il faut, en effet, franchir à chaque fois une porte monumentale sous le contrôle attentif de deux gardiens tatillons : un chevalier du Jugement (qui détermine le droit " moral " d'entrer) et un milicien du bailli, qui fixe le droit d'entrée (de 1po à... plusieurs milliers, en fonction de la situation sociale du voyageur). Le sommet des murailles est protégé de nombreux sorts de détection (*bouches magiques, alarmes, détection de l'invisibilité*, etc.), et constamment parcouru par le même genre de patrouille qui en garde les portes.
Le Moratorium est aussi une prison redoutable, dont l'épaisseur des murs (10 mètres!) loge des centaines de geôles. Là, croupissent tous ceux que les chevaliers décident, après " jugement ", d'y enfermer. Une armée de bourreaux, " assermentés ", sont chargés d'obtenir des aveux par tous les moyens.
Si les PJ ont le malheur d'y être emprisonnés, ils seront soumis aux interrogatoires légaux (toutes les 24h), mais aussi à la merci des nombreux gardes loués par Azmän. En effet, la maintenance d'un tel bâtiment dépasse les capacités de l'Ordre. Les chevaliers en assurent la sécurité extérieure (rondes par groupe de deux sur les remparts toutes les heures, et présence constante à chaque porte d'un chevalier), ils ne font toutefois que superviser la sécurité intérieure (1 chevalier par quartier de 10 cellules, 50 chevaliers en tout). Ils recrutent donc les gardiens auprès des milices d'autres cultes, où dans les compagnies privées, comme celle d'Azmän.
Chevalier du Jugement : Guerrier niveau 5, pv 50
Milicien du Bailli : Clerc niveau 3, pv 23
Gardien bourreau : Combattant niveau 2, pv 15
Gardien d'Azmän : Guerrier niveau 4, pv 40

Les événements.
Si les PJ sont enfermés ici, la broche confiée par Malathor pourra leur permettre de se sortir d'un mauvais pas à condition qu'ils parviennent à la montrer à

un Chevalier. Ils seront alors immédiatement relâchés, et éventuellement conduits à l'Oratoire pour une entrevue avec le Grand Cardinal Balthus.
- J1, J2: Quarantaine limitée. Tous les Gangrêvés identifiés par les autorités (stades 4 surtout) sont enfermés ici dans des cellules individuelles, pour y attendre la mort (il y en a 1d6 nouveaux chaque jour).
- J3: La Quarantaine est étendue à tout Anthéone. Le Moratorium ferme les accès entre les différents quartiers. Il est impossible de circuler entre les différents quartiers, à moins de s'aventurer dans les sous-sols...

Les Hautes Strates (HS)

Parcourues d'allées ombragées serpentant entre les parcs de luxueuses propriétés, les Hautes Strates profitent des eaux les plus pures d'Anthéone. Le quartier a jadis été dessiné par le Grand Architecte Hâz Farâzon. Les demeures de basalte, veinées d'or ou d'argent, dissimulent leurs façades festonnées de corniches au cœur de la végétation, soigneusement entretenue par une armée véritable de jardiniers. Partout, des canaux, des fontaines, des piscines résonnent du ruissellement des ondes liquides. Ici, ne résident de façon permanente que les personnalités les plus riches d'Anthéone. De nombreuses demeures appartenant aux nobles de l'Empire restent inoccupées en dehors de leurs séjours. Ceci profite largement au Gangrêvé " chuul ", qui se cache dans le réseau des bassins de J1 à J4. Étant donné que très peu de monde circule dans les Hautes Strates, tout PJ qui vient enquêter dans ces jardins isolés devient, de fait, une proie potentielle.

HS1 : Le bailli Garibald Bartok

Les lieux. Sous une gouaille et un zèle sans bornes, ce personnage rubicond cache des origines familiales peu avouables (du sang troll coule dans ses veines) qui lui ont toujours valu l'inimité de ses pairs. Néanmoins, les chevaliers du Jugement (qui ont officieusement appuyé sa candidature) ont trouvé en la personne de Garibald un homme de paille facilement " sacrifiable ". En effet, si l'autorité officielle d'Anthéone est représentée par le bailli, c'est l'Ordre qui, à son insu, le manipule pour garder le contrôle de la ville...

Les événements.
— **J1** : Bartok, dépassé, s'oppose violemment aux chevaliers du Jugement et refuse de paniquer la population en répandant la nouvelle d'une épidémie.
— **J2** : Refusant de n'être qu'une façade, Bartok s'entête par fierté malgré l'insistance des prêtres des Marches Sacrées et des marchands de la Terrasse des Mille Négoces. Sa milice, noyautée par des membres de l'Ordre, commence à ne plus accepter ses ordres irresponsables.
— **J3** : Après avoir reçu des menaces de mort " anonymes ", il décide de se débarrasser du pouvoir, remettant aux chevaliers de Justicaar les clefs de la ville : la quarantaine est déclarée, la cité entièrement confinée et Garibald retrouve le calme de sa piscine d'eaux chaudes...
— **J4** : Le paisible bailli meurt dans son bain, déchiqueté par le Ravageur " chuul " qui rôdait dans le réseau de bassins (si le Ravageur a été éliminé, c'est un jardinier gangrêvé qui s'en charge).

HS2 : La demeure du barde Faustit Farendhell

L'architecture étrange de la demeure du plus célèbre barde d'Anthéone exerce une attraction quasi-hypnotique. Au milieu des vapeurs de sources chaudes, jaillit une tour en spirale de cuivre riveté, étirant sur cinq étages des fenêtres biscornues ornées de vitraux. L'on murmure que les plans furent dessinés à partir de l'un de ses rêves. Les PJ y reconnaîtront les stigmates d'une création oblivienne (Mausoleum Igné). Farendhell était-t-il un Oublié, ou simplement un rêveur talentueux ? Quoi qu'il en soit, il fait partie des premières victimes de la gangrêve, il est actuellement au stade 5. Il s'est réfugié dans les pièces les plus sombres, où de lourdes tentures obstruent les fenêtres, et de nombreuses illusions (sorts) en dissimulent l'aspect désolé. Sa tour est devenue un vrai chausse-trappe, et il attaquera tout intrus.
Faustit Farendhell : elfe gangrêvé, Barde niveau 10, pv 107

L'Oratoire du Jugement (OJ)

Les lieux. Close par les parois déchiquetées et mangées de verdure de l'ancien cratère, la citadelle de l'Ordre de Justicaar est ceinte par une formidable muraille de granit sombre. Son accès est limité par une étrange porte sphérique de six mètres de diamètre, représentant le symbole de l'Ordre : un cercle entourant une croix gigantesque. Cette porte sert de " filtre ", tous ceux qui la traversent subissent le sort *détection du Mal*. Si la détection est positive, la croix, taillée comme une lame, se met à tourner et tranche l'hérétique (idem *barrière de lames*, au 16e niveau)! Ceux

dont l'alignement est neutre, ou bon (ou indétectable, comme les Ravageurs), n'ont rien à craindre.

À l'intérieur, le grand hall d'audience de l'Oratoire est un spectacle à lui seul, conçu pour impressionner le visiteur, et raffermir le croyant. On peut en effet y contempler " *L'Apothéose de Saint Anthéos* ", une gigantesque fresque de 7 mètres de haut sur 15 de long, représentant Anthéos Ier, fondateur de l'ordre de Justicaar, pourfendant l'archiliche Azel-Liark, fléau de l'ancien monde. Les symboles de chacun y sont représentés face à face : une croix brillante dans un cercle de fer pour Justicaar, un serpent dans un disque lunaire pour Azel-Liark.

Cette fresque rappelle à chacun le triomphe de la Loi sur le Chaos, et comment le petit culte rural de Justicaar devint une puissante église, mille ans après l'exploit d'Anthéos (cf. " les Cantiques de Justicaar ", dans OI p.20).

Au-dessus du bâtiment du grand hall s'élève la tour de l'Oratoire, qui comporte essentiellement une vaste bibliothèque spirituelle et les appartements des prêtres (c'est ici que travaillait la femme d'Azmän Sagdîn en tant que conservatrice. Elle avait notamment la garde des Tables d'Anthéos, lesquelles parlaient d'une mystérieuse relique divine nommée Chiaroscuro. Lorsqu'elle fut enlevée par l'Écorcheuse, la femme d'Azmän a tout révélé, conduisant ainsi à l'attaque des Ravageurs).

Les autres bâtiments, à demi enterrés, abritent les quartiers des chevaliers du Jugement, des chapelles, et d'étranges laboratoires où l'on teste les forces telluriques du volcan d'Anthéone.

Les événements.

L'archonte actuel est absent depuis plusieurs semaines. On raconte parmi les prêtres qu'il s'est retiré dans sa citadelle secrète de Sereniti Sanctum (nul ne sait où elle se trouve), pour y préparer une prochaine croisade. Ceci ne l'empêche pas de suivre régulièrement le développement de la situation dans Anthéone, par divers moyens magiques.

L'archonte absent, le plus haut religieux en poste est actuellement son vieil ami et bras droit, le Grand cardinal Balthus. C'est un homme droit et sévère mais âgé, surpris par la soudaineté des événements (c'est l'Archonte lui-même qui est intervenu pour étouffer le scandale de l'attaque des Ravageurs).

Actuellement, Balthus coordonne l'action des chevaliers du Jugement pour juguler des incidents urbains de plus en plus fréquents. Passé au second plan, le débat sur la gangrêve stagne, les prêtres croient qu'ils s'agit d'une sorte de malédiction arrivée *avant* les Ravageurs, par le rêve prophétique de l'Écorcheuse. Ils n'ont pas fait le lien avec le sang contaminé des Ravageurs (au contraire de Malathor), et leurs divinations ne les aident pas.

Les PJ ont tout intérêt à venir enquêter ici, car il s'agit du lieu de l'attaque des Ravageurs. Cependant, pénétrer dans l'Oratoire n'est pas évident. Effectivement, en ces temps de crise les audiences se font rare et pénétrer par effraction est difficilement envisageable au niveau actuel des PJ (les protections ont été largement renforcées depuis l'intrusion des Ravageurs, par des pièges mécaniques et magiques, DD 20 et plus). Il existe cependant trois principaux moyens d'entrer dans la citadelle :

— Si les PJ, au cours du scénario précédent, ont tout raconté de leurs aventures à Malathor, celui-ci a automatiquement averti sa hiérarchie (cf. " le Sang d'Oblivion "). Le Grand cardinal Balthus a alors une idée du danger que représente Oblivion, et il voudra interroger les PJ s'il apprend qu'ils sont à leur porte.

— Se présenter comme les hauts représentants d'un ordre religieux (PJ prêtres) ou de chevalerie (PJ guerriers), et de demander une audience officielle : 1 à 3 jours d'attente, suivant la façon dont les PJ présentent leur requête.

— Présenter la broche de Malathor à un chevalier du Jugement. Balthus comprend alors que quelque chose ne va pas et reçoit les PJ.

Une fois à l'intérieur, il n'est pas difficile de conduire une enquête discrète, et d'apprendre le vol des Tables d'Anthéos (révélez alors les détails du vol et la transformation des Ravageurs). Cependant, un mystère semble entourer ces Tables, tout comme leur créateur. En effet, alors que le fameux archonte Anthéos les aurait écrites au terme de sa vie, personne ne semble savoir ce qu'elles contiennent exactement. Anthéos aurait d'ailleurs disparu peu après, pour un ultime pèlerinage, et là non plus, personne ne sait comment il a fini sa vie...

Dans tous les cas, les aventuriers devront se montrer prudents, s'ils mentionnent directement le massacre des Ravageurs à l'Oratoire... alors que l'Ordre a soigneusement étouffé l'affaire, les choses risquent de mal tourner! Tout dépend des relations qu'ils ont tissé avec Balthus. Au mieux, ils subissent un long interrogatoire et ressortent sous surveillance, s'ils ont prouvé qu'ils ne sont pas des criminels. Au pire, ils terminent dans le Moratorium...

Quelque chose de pourri au royaume des saints...
Après être leur arrivée dans la Cité Sainte, les Ravageurs se sont enfoncés dans ses profondeurs comme des vers au cœur d'un fruit. Afin de mener tranquillement leurs ténébreux desseins, ils se sont installés dans l'un de ses lieux les plus isolés : les antiques citernes d'eau potable d'Anthéone.
Les PJ peuvent arriver jusqu'à leur repaire de plusieurs façons. Le plus probable est qu'ils remontent la piste d'Azmân Sagdîn et sa secte des Aiguilles Creuses. Ceci peut être effectué soit rapidement, grâce aux indices recueillis avec la guerrière Soong, qui conduisent droit aux Saintes Concubines et à Azmân ; soit par une enquête plus longue, menant des tavernes de l'Infer aux Pupilles de Justicaar, puis au forgeron Gorm " Tête-de-Fer ", puis à Azmân. Dans les deux cas, Azmân lui-même (si les PJ le prennent en filature), ou les documents trouvés chez lui, conduisent ensuite au repère des Ravageurs.
Dans tous les cas, il leur faudra une bonne dose de courage, car rappelons-le, les sorts de localisation (orientation, localisation d'objet, etc.), ne fonctionnent pas dans le sous-sol d'Anthéone, et les Ravageurs sont immunisés aux sorts de repérage (non détection et esprit impénétrable).

Voici maintenant le plan des anciennes citernes, et de leurs abords.

1 : Les tunnels immergés

On accède à ces tunnels après un long cheminement dans le labyrinthe des profondeurs d'Anthéone. Y arriver par hasard est impossible : les PJ devront soit suivre quelqu'un jusqu'ici, soit emporter les plans trouvés chez Azmän. Ces tunnels lépreux ont presque un millier d'années, et sont les plus bas situés parmi les galeries de la cité. Ils formaient au départ l'ébauche d'un premier réseau d'égouts reliant les temples (le " Réseau Divin "), mais les galeries, trop larges, ont commencé à s'effondrer lorsque les constructions se sont accumulées sur les pentes d'Anthéone. Une bonne partie de ces tunnels furent rebouchés, ou totalement immergés, ceux qui restent font deux mètres de diamètre en moyenne. Sous leur voûte, une eau boueuse stagne jusqu'à mi-hauteur (-2 aux jets d'attaque et impliquant la Dextérité). Des PJ progressant normalement mettront une heure à traverser ce labyrinthe.

Toutes les dix minutes, ils ont 10% de chance de rencontrer 1d4 " carrion crawler ". Ces gros vers se cachent sous l'eau en attendant leur proie (Détection DD 22 pour les repérer).

Carrion crawler : pv 19.

2 : L'ancien collecteur

Sculptée par d'anciens ingénieurs nains, cette salle impressionnante étire son plafond jusqu'à 12m. L'eau occupant sa partie inférieure brille d'une lueur glauque. Cette lueur provient d'une rune, gravée sur la base immergée de la colonne de soutènement : signature du grand architecte Hâz Farâzon (idem sort Lumière, permanent). Des centaines de petits conduits s'abouchent sur les parois du collecteur, certains déversent des ruisselets, d'autres sont asséchés. Trois de ces conduits sont de véritables tunnels (idem 1), et vomissent de petites cascades. " A " s'ouvre à 9m du sol, " B " est placé à 6m, et " C " se perd dans les hauteurs ténébreuses (Détection DD 18: l'eau qui en sort est claire). On y accède par des escaliers glissants: un jet de Réflexe (DD 12) est nécessaire pour ne pas tomber. Notez que l'escalier menant à C part de B.

3 : Vers la rivière souterraine

L'eau collectée coule dans ce tunnel plus grand, qui plonge ensuite dans une rivière souterraine, étroite. En admettant qu'un PJ la suive, il ressortirait après de nombreux méandres à 7km de la ville.

4 : Champignons criards

Cette pièce est envahie de mousses exubérantes. Trois champignons criards y ont poussé. S'ils perçoivent autre chose que le bruit des cascades ou si la lumière augmente dans la salle 2, ils sont aussitôt dérangés et émettent le long son étrange qui les rend célèbres. Les guetteurs en 5 ou en 6 sont alors aussitôt avertis.

Champignons criards (3) : 11 pv

5 : Poste de guet

En temps ordinaire, quatre gardes d'Azmän Sagdîn guettent ici dans la pénombre. Mais il ne se passe pas grand-chose et ils préfèrent se tenir à l'écart du passage des Ravageurs, en faisant confiance à " l'alarme naturelle " des champignons criards. Aussi passent-ils le plus clair de leur temps à tromper leur peur en

jouant aux cartes, en salle 6. Ils ne sont à leur poste qu'aux moments où Azmän est le plus susceptible de passer, c'est-à-dire après son travail officiel (de 20h à 4h du matin). Ils permutent tous les trois jours avec les gardes de la maison d'Azmän (J3, J6).

S'ils sont avertis de l'arrivée d'intrus, ils essayent de régler le problème seuls (ils ne préviendront les Ravageurs qu'en dernier recours). Leur position est très stratégique : dissimulés aux trois-quarts (CA+7), ils laissent les importuns grimper les escaliers, puis les tirent à l'arc, en jetant des feux grégeois. Ils repoussent dans le vide quiconque arrive jusqu'à eux (Charge à mains nues, chute de 12m dans 1 mètre d'eau, 4d6pv).

Gardiens d'Azmän (4) : Guerrier niveau 4, pv 40

6 : Anciennes catacombes

Le mur du tunnel s'est effondré et s'ouvre sur une cave contenant trois autels mortuaires: la crypte d'anciens bâtisseurs de la citerne. Les gardes d'Azmän y ont installé leurs " appartements ".

7 : Couloir immergé

Sous le niveau de l'eau, dans le mur du fond, des grilles permettent d'entrevoir la salle 9. Ces grilles servaient jadis à dévider le trop plein d'eau des citernes, en l'évacuant vers le collecteur. Il faut réussir un jet de Force DD 23 pour les tordre.

8 : Les geôles

Ici, deux grandes cuves en cuivre (6m de haut, 3m de diamètre) servaient jadis à stocker des eaux parfumées. Une échelle permet d'accéder à leur sommet. Une corde remontée y est attachée. L'intérieur des cuves a été reconverti en oubliettes, les victimes y sont jetées sommairement du haut de l'échelle; on les fait ressortir avec la corde lorsqu'on en a besoin.

La cuve " A " contient six jeunes filles enlevées au hasard dans les rues d'Anthéone, pour être sacrifiées lors des rituels de la secte naissante. La cellule " B " abrite... des Oubliés, tout comme les PJ!

C'est la propre famille d'Azmän Sagdïn: les deux sœurs de sa femme, ainsi que leurs cinq enfants. Tous ces prisonniers sont en très mauvais état (1-2pv chacun), et à demi fous de terreur.

9 : La citerne principale

L'ancienne citerne creusée par le nain Hâz Farâzon n'a rien perdu de sa magnificence d'antan. Elle comprend un vaste bassin (profondeur 6m), d'où jaillissent douze colonnes de basalte, toutes ornées de sa signature runique. Quinze mètres plus haut, le plafond de mosaïque s'entrouvre, en des milliers d'endroits, pour laisser filtrer l'eau pure, jadis recueillie par un réseau de canalisations. Aujourd'hui, il tombe que quelques gouttes, clapotant sur ce lac souterrain endormi. Des passerelles en pierre conduisent à une esplanade au-dessus de l'eau. Azmän Sagdïn y a installé d'immenses porte torches et un autel sanglant, dédié à l'Écorcheuse. Un coffret est caché sous l'autel (Fouille DD 15), protégé par un piège à gaz empoisonné (FP 10, Fouille DD 21; Désamorçage DD 25, libère " burnt othur fumes ", 1,50m de rayon cf. Guide du Maître, table 3-16: poisons). Le coffret contient quatre morceaux d'*encens de méditation* et une *baguette de sommeil* (idem sort, au 6e niveau, 32 charges).

Chaque soir vers minuit, les cérémonies de la secte naissante se tiennent ici, pendant deux heures. Elles réunissent l'ensemble des personnes en 5, 6 et 11.

— **J1** : Un grand rituel est organisé par Azmän en l'honneur de l'Écorcheuse, sous l'œil cruel de



son fils Azmaël/Bâal. Trois des filles de l'oubliette " 8A " sont emmenées et sacrifiées. Puis les cinq enfants de l'oubliette " 8B " sont endormis (avec la *baguette de sommeil*) et rapatriés en Oblivion par Transmigration. L'Écorcheuse en profite pour récupérer les Tables d'Anthéos.

— **J4 et plus** : Si les PJ n'ont pas tué le Ravageur chuul avant, ils le rencontrent ici, caché dans le bassin.

10 : La forêt de chaînes et le crucifié

Dans cette salle étaient jadis suspendues des amphores contenant des eaux de vie en maturation. D'innombrables chaînes pendent du plafond (10m de haut), jusqu'à terre, cliquetant doucement. Au centre de cette forêt d'acier se tient une " clairière ", éclairée par un puits de lumière (un sort de *flamme continuelle* placé au plafond). Et dans cette lumière... pend un gangrêvé mourant, les bras en croix, maintenus par des grappes de chaînes. L'homme se vide lentement par de multiples plaies, coulant dans des seaux posés à terre. Trois fois par jour (7h, 15h, 23h), un enfant gangrêvé de la salle 11 vient récupérer un seau plein et le remplace par un vide (cf. salle suivante). Une ou deux fois par jour, le Ravageur " night hag " lui lance un sort de *soin des blessures modérées* pour le maintenir en vie, et continuer de le saigner.

L'homme est sous l'emprise de la secte d'Azmän et considère son sort comme un honneur. Si les PJ le libèrent, il lutte avec sa dernière énergie pour les combattre.

— **J4 et plus** : Si les PJ n'ont pas tué le Ravageur " osyluth " avant, ils le rencontrent ici, dissimulé dans les sommets de la forêt de chaînes.
Gangrêvé humanoïde standard : humanoïde, pv 6

11 : Le secret des Aiguilles Creuses

Cette salle de stockage contient des douzaines d'amphores antiques. Elle sert aujourd'hui de laboratoire de préparation, d'entrepôt et de dortoir. Six enfants gangrêvés (enlevé de l'orphelinat " les Pupilles de Justicaar ") et six gardes d'Azmän s'activent ici, en se relayant sous les ordres du Ravageur " night hag " (présent 25% du temps). Ils remplissent des centaines d'aiguilles creuses avec le sang de l'homme crucifié en 10, et dissimulent ces aiguilles dans toutes sortes d'articles récupérés dans Anthéone. Ces produits seront ensuite dispersés dans la ville et les royaumes voisins, provoquant autant de piqûres afin de propager la gangrêve rapidement ! Les orphelins et les hommes d'Azmän ne quittent jamais cet endroit.

— **J5** : les aiguilles creuses sont prêtes: 2000 pièces, à emporter dans la ville et les royaumes voisins, afin d'y monter de nouvelles cellules de la secte.

— **J6** : si la secte n'a pas été arrêtée avant, elle quitte les profondeurs de la Cité Sainte et se disperse dans l'Empire. Le sort de milliers de gens est scellé.
Gardiens d'Azmän (6) : Guerrier niveau 4, pv 40
Orphelins gangrêvés (6) : pv 4.

12 : Le sanctuaire du Mal

Ancienne chapelle construite par les premiers bâtisseurs nains en l'honneur d'une divinité des eaux depuis longtemps oubliée. Il sert de repère au Ravageur qui mène les opérations dans Anthéone : Azmaël/Bâal.

Bâal est le plus puissant des Ravageurs, et le seul à porter un nom. L'Écorcheuse a investi beaucoup de ses énergies nécromantiques en lui. En effet, lorsqu'il choisira d'effectuer sa transformation monstrueuse, il prendra aussitôt l'aspect et une partie des pouvoirs d'un... démon balor !

Il est actuellement sous son apparence d'enfant, mais sa cruauté inhumaine le rend terrifiant. Il a, par exemple, décapité cinq fragiles statues de la chapelle, et remplacé leurs têtes par celles d'adeptes récalcitrants. Il a ensuite griffonné des plans et des notes sur tous les murs du lieu saint avec leur sang.

La plupart du temps (75%), Bâal se tient sur un antique trône sacramentel, échafaudant ses plans de conquête, tandis qu'une horde de rats grouille à ses pieds, attirée par les restes des adeptes décapités. S'il n'est pas là, il est avec le Ravageur " night hag ".

Les PJ peuvent déchiffrer les sanglantes notes cabalistiques sur les murs grâce à un sort de *lecture de la magie* (ce langage est en effet " magique ", tout comme l'esprit du Ravageur). Ils apprendront ainsi en détail le plan d'attaque d'Anthéone décrit dans " Terreur sur la Cité Sainte " (p. 15).

Mais surtout, l'objectif principal de l'Écorcheuse est clairement exposé : elle a attaqué le temple de Justicaar parce qu'elle savait que des documents précieux sur Chiaroscuro y

étaient enfermés (si vous le désirez, vous pouvez même révéler que la personne à l'origine de cette information était une Oubliée capturée il y a quelques semaines, la femme d'Azmän, torturée par Bâal). Ces documents, les Tablettes d'Anthéos, ont été récupérés et décryptés. Ils confirment les espoirs de l'Écorcheuse : l'Incarnin qui s'emparera des quatre fragments de la Clé des Songes acquerra les pouvoirs d'un dieu !

La révélation finale frappe alors les PJ comme un coup de tonnerre… Le but ultime de l'Incarnin du Mal est inscrit en lettres de sang sur le mur : devenir le dieu des cauchemars et sortir enfin d'Oblivion, pour étendre son royaume à l'ensemble du monde terrestre ! Si une telle éventualité se produit, ce sera la fin du Plan matériel tel que les PJ le connaissent.

13 : L'antre des Ravageurs

C'est une autre crypte funéraire des bâtisseurs nains. Le Ravageur " night hag " y passe 75% de son temps. Les Ravageurs s'y réunissent pour mettre au point leurs tactiques. Ils forment alors un cercle monstrueux autour de la silhouette enfantine d'Azmaël/Bâal, et conversent tous ensemble dans un langage impie, qui résonne sous la voûte des citernes et glace le sang de ceux qui l'entendent (jet de Volonté DD 18 ou " secoué " pour 1d10 minutes).

Deux " pages " du livre saint " les Tables d'Anthéos " ont été oubliées là. Ces reliques ont l'apparence de fines plaques d'adamantine gravées de signes cabalistiques (du langage Céleste). Quelle que soit la protection qui empêchait de les lire, les Ravageurs l'ont fait disparaître. L'Archonte Anthéos y relate les derniers jours de son règne. Il révèle qu'un extraordinaire messager céleste (un " Solar ") lui est apparu pour le mettre en garde contre le pouvoir de la Clé des Songes, si elle venait à tomber en de mauvaises mains. Cette clé, Chiaroscuro, aurait l'aspect d'un tétraèdre, décomposé en quatre fragments triangulaires : un triangle de cuivre, un triangle de papier, un triangle de ténèbres, et un autre… (La première tablette s'arrête là).

La seconde tablette semble avoir été déchirée de rage par un Ravageur. Elle est maculée de notes sanglantes ajoutées par Bâal: " … *péril majeur…* " et " *…l'Incarnin du Mal doit être averti…* ". Le texte de la tablette elle-même parle seulement du " *Retour du Rêveur* ", sans autre détail.

L'explication est simple : le reste des tablettes révélait que les quatre Incarnins d'Oblivion forment chacun un aspect de l'antique Dieu Céphale. Si Chiaroscuro est reconstituée et confiée à un Incarnin, elle provoquera automatiquement sa " fusion " avec les trois autres, ressuscitant ainsi le Dieu d'Oblivion… en faisant disparaître l'Écorcheuse et tous ses espoirs de conquête.

Les Tablettes, transmigrées à la hâte (à J1, cf. salle 9, cet événement arrivant quelle que soit l'évolution de l'aventure), vont provoquer un changement radical dans la tactique de l'Écorcheuse.

La fin des cauchemars ?

Les PJ ont l'opportunité d'accomplir plusieurs faits déterminant pendant l'enquête. S'ils ont interrompu les sources de contaminations majeures que sont les Saintes Concubines et l'Orphelinat, ils sécurisent considérablement Anthéone, qui sera reprise en main par l'Ordre de Justicaar.

Si les PJ tuent Azmän Sagdîn et détruisent les aiguilles creuses, ils mettent un sérieux coup d'arrêt à la gangrène. Ce geste sauve la vie de centaines de personnes dans les royaumes voisins.

Par ailleurs, même si les aventuriers peuvent rencontrer Bâal à plusieurs reprises, il est probable que l'affrontement final aura lieu dans les anciennes citernes.

Bâal est destiné à devenir le chef des forces d'invasion, le représentant direct de l'Incarnin du Mal sur la terre. Il est suprêmement orgueilleux et sûr de ses capacités, comme tous les Ravageurs (véritables " sorts vivants ", ils ne possèdent aucune notion de danger ou de pitié). C'est son talon d'Achille. Si Bâal est menacé, il ordonnera à un autre Ravageur de s'interposer, plutôt que de se transformer trop tôt en " Balor " (il garde cela pour une bataille d'envergure). Il préférera se moquer jusqu'au dernier moment des ridicules tentatives de ces " pauvres mortels ".

Or, il est très vulnérable sous sa forme d'enfant. C'est le moment, pour les PJ, d'attaquer.

En pratique, donnez aux aventuriers 2 rounds de répit à partir du moment ou l'affrontement commence (c'est ce qu'il faut à Bâal pour constater qu'ils représentent un danger réel). S'ils le touchent pendant ces 2 rounds, ils sont presque sûrs de le tuer d'un coup. En revanche, s'ils tergiversent, Bâal n'est pas stupide… il se transforme, et l'apocalypse se déchaîne!

La fuite est alors probablement la seule option des PJ, en profitant du fait que Bâal ne puisse pas s'aventurer bien loin dans les tunnels d'Anthéone, étant donné sa nouvelle taille et l'encombrement de ses ailes monstrueuses.
De son côté, le Ravageur préférera plutôt infliger d'horribles blessures et laisser fuir une partie de ses assaillants : quelques témoins mutilés constituent un excellent moyen de faire connaître toute la démesure de son pouvoir, et celui de l'Écorcheuse.
Si Bâal est tué une immense surprise se peint un instant sur son visage, puis son corps s'embrase de flammes noires, et tombe en cendre.
Peu après, une sensation terrifiante envahi l'esprit de ses meurtriers : une puissante vague de haine les submerge, tandis qu'ils perçoivent l'écho de chocs sourds, comme si l'âme d'une divinité en colère voulait déchirer les murs de la réalité pour venir les écorcher. Puis la sensation cesse. Mais l'Incarnin du Mal est loin d'avoir dit son dernier mot...
Quelles que soient les actions entreprises et les succès obtenus, à l'aube du sixième jour de l'arrivée des PJ à Anthéone, le Miroir d'Audience de Grisou le Méphite s'active à nouveau. Le visage de Réghûlus y apparaît. Il semble épuisé et, pour la première fois depuis que les PJ l'ont rencontré, inquiet.
Soufflant comme un orgue de cuivre, il annonce " *Mes amis, l'heure est grave* ! "... Une détonation retentit derrière lui dans le lointain... " *Vous devez revenir immédiatement en Oblivion. Nous avons désespérément besoin de vous. Retirez mes colliers de protection, trouvez un moyen quelconque pour vous endormir, et je vous emporte aussitôt dans le Pays des Chimères* "... Un jet de flamme traverse le décor derrière Réghûlus... " *Vite, je vous en conjure. Notre monde et le vôtre sont en danger ! Nous vivons peut-être tous nos dernières heures !* "...

Hélas, Réghûlus ne croit pas si bien dire. Devant une telle pression, il est improbable que les PJ refusent l'appel d'Oblivion. S'ils temporisent, utilisez les moyens à votre disposition : Réghûlus promet n'importe quelle récompense, Sinsé supplie les PJ d'alignement bon, et surtout l'épée Nocturno s'emballe, contrôlant au besoin son porteur (son objectif primaire est de défendre l'univers d'Oblivion).

Alors qu'Anthéone ravagée par la gangrêve tombe en déliquescence, ou commence à peine à renaître, les PJ vont devoir s'enfermer pour dormir... dormir... et plonger droit au cœur des rêves, vers le chaos total...

Acte VI : Aux confins de la folie...

Assiégés !

Par delà les brumes de l'inconscience, les PJ perçoivent les accents tristes d'une mélopée mélancolique fredonnée par une voix enfantine. Puis viennent les parfums, des effluves acidulés qui réveillent dans leur mémoire les souvenirs de la Terre des Chimères. Le sommeil achève de quitter les PJ, les abandonnant dans l'herbe du jardin de Sinsemillia...

Cette dernière est assise devant eux, berçant la réplique miniature d'un cercueil de cristal : à l'intérieur, on aperçoit le corps d'une fée minuscule atrocement métamorphosé par la gangrêve. La petite fille lève la tête vers les PJ et dépose la boîte mortuaire au cœur d'un massif de muguet noir. Elle cesse de chanter et conclut d'une voix douce: " *Dors petite fée, dors à présent. Tes cauchemars sont finis...* ".

Sinsemillia se lève et se dirige vers les PJ en essuyant les larmes qui mouillent ses joues : " *Ah, enfin! Mes vaillants chevaliers sont revenus* ! *C'est Grand-Père Réghûlus qui va être content* ! ". Sa voix a retrouvé les intonations de la naïveté mais l'expression de son visage ne trompe pas, l'heure est grave...
Se dirigeant vers la porte secrète conduisant à la Cathédrale de Cuivre, l'enfant presse les PJ, renvoyant leurs interrogations à plus tard. Pendant leur absence, Mausoleum Igné n'a rien perdu de sa magnificence : les PJ retrouvent le charme imposant de la délicate sculpture de cuivre, les fantastiques échos des gigantesques rouages ou le vertige de la ronde incessante des mékhanôms. Quelques détails, néanmoins, ne manquent pas d'attirer l'attention : les vitraux ont disparu, remplacés par des plaques de cuivre rehaussées de runes protectrices et la lumière est à présent dispensée par des milliers de lampes à huile.

Réghûlus s'affaire avec une ardeur inhabituelle sur les leviers qui hérissent son trône et ne cessent de donner des ordres aux créatures qui se pressent autour de lui. Il aperçoit soudain les PJ: " *L'heure est grave mes amis : l'Écorcheuse est à notre porte et c'est la Mort qui l'accompagne !* "

Le Maître des Mécaniques Étranges dresse alors aux PJ un état des lieux précis. Réghûlus ignore la teneur des informations récoltées par les Ravageurs mais il sait que depuis, l'Écorcheuse a radicalement changé de tactique. En effet, elle ne semble plus concentrer ses efforts sur la quête des fragments de Chiaroscuro mais sur la destruction des Incarnins : elle a déjà tenté d'introduire des Ravageurs dans Mausoleum afin de les assassiner. La veille de l'arrivée des PJ, elle a rassemblé une armée (constituée d'orques blêmes, de mangeurs d'araignées et de quelques ghûraghastas) menée par l'âme damnée de l'Écorcheuse : Chancruus, un impressionnant Népharum (cf. Nuitants en annexe). Depuis quelques heures maintenant, les troupes de l'Incarnin du Mal ont lancé l'assaut contre Mausoleum Igné. " *L'Écorcheuse semble vouloir en finir cette fois et j'ai bien peur que nos défenses ne tiennent plus très longtemps...* " Conclue enfin l'Incarnin.

En effet, la situation semble particulièrement délicate ainsi que le résume Sinsemillia. Tout d'abord, il subsiste des inquiétudes à propos du mal étrange qui frappe les créatures d'Oblivion. Une maladie que les PJ n'auront aucun mal à reconnaître puisqu'il s'agit de la gangrêve. Cette dernière a fait des ravages parmi le peuple féerique ainsi que dans la communauté des Ogres Bleus du Lac de Morte-Pensée, réfugiée ici. Personne (pas même les Incarnins) n'a pu jusqu'alors y trouver un remède et les êtres touchés agonisent, enfermés, dans les laboratoires de revitalisation. Seuls les Mékhanôms, les Méphites et les Incarnins eux-mêmes semblent épargnés. Enfin, la principale préoccupation des occupants de Mausoleum, est l'existence d'une faille dans le système de défense : l'imposante herse d'adamantine scellant l'entrée principale de la Cathédrale semble souffrir sous les coups des assaillants. Réghûlus compte sur les PJ pour s'occuper de ce problème.

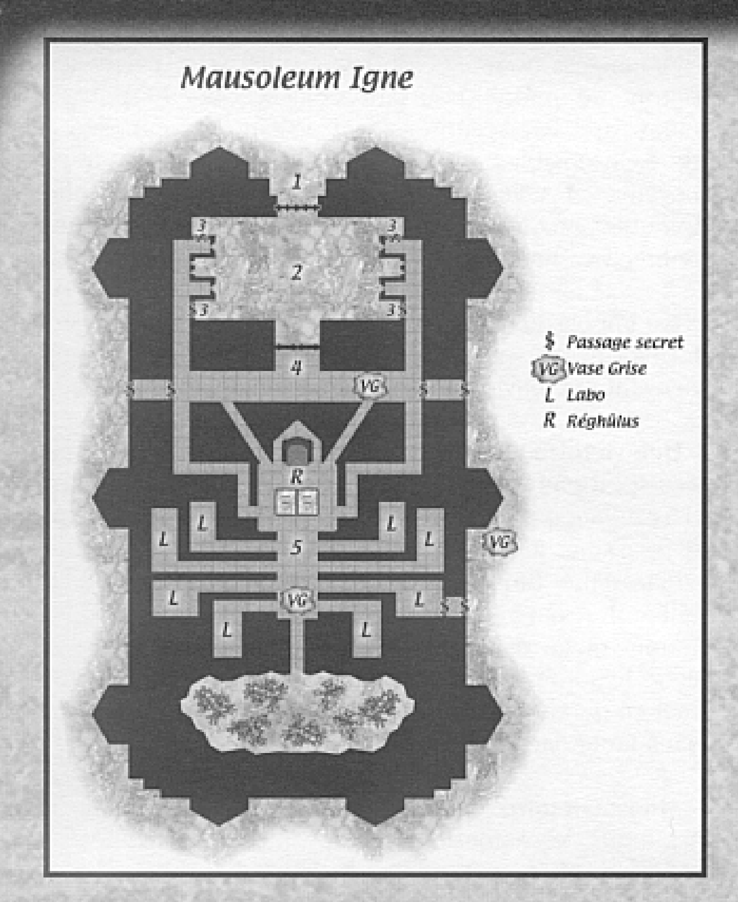
Laissez vos PJ analyser les informations fournies. Puis exposez-leur tous les éléments nécessaires pour qu'ils organisent la résistance de Mausoleum Igné (Nous avons détaillé, dans les paragraphes suivants, les forces en présence ainsi que leurs tactiques respectives. Les PJ vont avoir trois heures pour réagir, avant que la grille d'adamantine n'explose...)

Défendre la Cathédrale de Cuivre

Se découpant dans la lueur apocalyptique des combats, l'imposante silhouette bardée de cuir et d'acier de Chancruus, le général de l'Écorcheuse, contemple ses troupes d'un regard de prédateur : la horde des orques blêmes tatoués d'arabesques de sang, les cercles des Mangeurs d'Araignées dans les cieux écarlates et la phalange de ghûraghastas renâclant en percevant la terreur des assiégés... Soudain, le Népharum se lève, dépliant son immense stature tandis que les enfants, 3 Ravageurs, enchaînés à son poignet lancent un cri, il brandit une hache colossale... où brille l'éclat maudit du fragment de Chiaroscuro de l'Écorcheuse! Un silence surnaturel envahit quelques secondes le champ de bataille, puis... D'un geste lent, Chancruus pointe sa hache vers la Citadelle de Cuivre : la curée peut commencer... Tel est le terrifiant spectacle que les PJ peuvent contempler par les étroites meurtrières de la forteresse où ils sont réfugiés.
Les éléments suivants sont destinés à vos joueurs afin qu'ils puissent organiser la résistance face au siège de l'Écorcheuse. Leur objectif principal devrait être, dans un premier temps, de retarder voire d'empêcher toute intrusion. Puis, à la mort de Réghûlus (seul impératif de cet épisode), de sauver Sinsemillia ainsi que le fragment de Chiaroscuro reposant sous les dalles d'adamantine.

Les protections.
Formidable citadelle, la Cathédrale de Cuivre paraît imprenable : toutes ses parois sont composées de métal d'un mètre d'épaisseur, protégés contre toute forme de magie (RM 50). L'intérieur est immunisé à toute téléportation ou scrutation, et les murs extérieurs sont couverts de centaines de barrières de lames tournoyant en permanence, destinées à hacher toute créature arrivant au contact (idem *barrière de lame*, 16e niveau). Enfin, un dispositif ingénieux permet de recouvrir l'extérieur de la forteresse d'un film d'huile enflammée (idem feu grégeois) : Mausoleum " Igné " tire précisément son nom de cela! La verrière originelle a été remplacée par de fantastiques plaques métalliques et il ne persiste plus que quatre " vitraux " (un sur chaque mur), constitués en fait de *murs prismatiques*.

Le détail des lieux à défendre.
Il existe néanmoins un endroit plus fragile que le reste de l'édifice, la porte principale. C'est là que Réghûlus conseille aux PJ de consacrer leurs efforts.



• **1 : Herse en Adamantine** : elle attire immédiatement l'intérêt des troupes de l'Écorcheuse qui concentrent leurs assauts en ce point. Sans opposition de la part des PJ, les escadrons de l'Écorcheuse en auront raison en trois heures. Surplombant la grille, un mécanisme (actuellement bloqué par le cadavre d'un Mangeur d'Araignée) permet d'activer 4 fois pendant 10 min des écoulements d'huile enflammée (1d10pv par écoulement touchant 1d20 assaillants). Pour débloquer le mécanisme, il faut sortir par l'une des portes secrètes (3) et dégager le corps du monstre (Force DD 20). Toute créature tentant cette manœuvre présente le risque d'être repérée par un Mangeur D'Araignée (Détection DD 12).

• **2 : Cour intérieure** : cette petite cour couverte, peut contenir environ 20 assaillants humanoïdes. Sur chaque mur, une dizaine de meurtrières (m) permettent de harceler les attaquants avec des projectiles. Les ghûraghastas tenteront de les d'obturer. Par ailleurs le sol de la cour est en terre battue ce qui permet d'y creuser des rigoles pouvant contenir de l'huile enflammée

• **3 : Passages dérobés** : Mausoleum comporte des accès secrets qui peuvent permettre, ici, d'envoyer des commandos pour harceler les troupes de l'Écorcheuse dès qu'elles seront engagées dans la cour intérieure. Néanmoins, il s'agit là d'un pari risqué sachant que l'on ne peut s'y engager que l'un après l'autre et qu'on peut repérer le passage (Détection DD 20). Ces issues étroites ne permettent que le passage d'un humanoïde.

• **4 : Porte principale** : Sans opposition, elle tiendra trois heures face aux troupes de l'Écorcheuse, qui disposent de trois béliers (cf. engins de siège GdM, chap. 5).

• **5 : Grand Hall** (cf. O1 p.26) : Passerelles, balcons et renfoncements constituent autant de lieux à couvert.

Les issues.
Sortir de Mausoleum ne pose pas de problème majeur, divers passages dérobés conduisent à l'extérieur. Néanmoins, tout individu s'aventurant ainsi risque d'être repéré par l'une des créatures de l'Écorcheuse (Détection DD 12). L'unique façon de quitter la Cathédrale de Cuivre sans encombre est de rejoindre le jardin de Sinsemillia. Ce dernier comporte, en son centre, un étrange cercle de muguet noir : il s'agit d'un seuil de téléportation activable par un mot de commande (mot que Sinsemillia confie aux PJ).

Les ressources mises à la disposition des PJ.
Les troupes sont composées de 50 mékhanôms que Réghûlus anime grâce à Chiaroscuro, 25 méphites de l'Air, et 10 ogres bleus (dont 6 gangrêvés aux stades 1 et 2). 4 balistes et 2 catapultes lourdes sont également disponibles (cf. engins de siège GdM, chap. 5).

Le fragment de Chiaroscuro.
Réghûlus en tire une partie de sa puissance et ne s'en séparera qu'en dernière extrémité (en effet, si on éloigne le fragment de plus de 20m il ne peut plus contrôler que 15 mékhanôms, les autres restant inertes). Pour le récupérer, il faut impérativement comprendre le mécanisme qui permet d'ouvrir les dalles d'adamantine (Jet d'intelligence DD 15), et soulever la plate-forme (jet de force DD 15, 3 rounds pour le faire).

Les Incarnins.
Réghûlus ne peut (il est trop large) ni ne veux quitter sa Cathédrale de Cuivre. Ainsi, si le Népharum parvient jusqu'à lui, Réghûlus trouvera la mort au sein de Mausoleum Igné. En revanche, si les PJ lui demande, il acceptera de

déplacer son trône à l'endroit de leur choix à condition de se trouver à moins de 20 mètres du fragment de Chiaroscuro. Sinsemillia, quant à elle, n'hésitera pas, au moindre danger, à se téléporter dans son jardin puis, activant le cercle de muguet noir, à rejoindre sa retraite secrète (Cf. plus bas).

Les Hordes du Cauchemar

Afin de vous simplifier la gestion de cet épisode, nous vous fournissons tous les ingrédients nécessaires pour simuler cette bataille épique. Les particularités de Mausoleum limitant les possibilités d'assaut, il ne sera pas nécessaire de gérer un combat de masse mais plutôt une succession d'escarmouches.

Les objectifs de l'Écorcheuse.
Son but est de tuer Réghûlus puis, si possible, Sinsemillia (s'emparer aussi du fragment de la Clé-des-Songes reposant dans la Cathédrale représenterait une victoire totale, mais reste secondaire). Pour cela, elle a conçu une arme tout spécialement destinée à la destruction des Incarnins : une hache dont la puissance mythique est fournie par un fragments de Chiaroscuro (cf. nouveaux objets). Ainsi, dès qu'une brèche sera ouverte dans la forteresse de Réghûlus, Chancruus, armé de la hache, s'y engouffrera pour assassiner les Incarnins.

Les troupes du Mal.
L'Écorcheuse a pris la décision d'assiéger Mausoleum dans la précipitation, réduisant les préparatifs. Néanmoins, elle a pu réunir 200 orques blêmes, 30 Mangeurs d'Araignées, 16 ghûraghastas et 3 Ravageurs asservis par le Népharum. Enfin, elle dispose de 4 vases grises qu'elle va utiliser comme arme secrète…

La stratégie de Chancruus.
Étant donné les défenses de Mausoleum Igné, un assaut frontal est voué à l'échec à moins de disposer de temps et de " chair à canon ". Or le Népharum, pressé par l'Écorcheuse, ne dispose ni de l'un, ni de l'autre. Il décide donc de développer une tactique plus subtile. Tandis que le gros des troupes se rue à l'assaut de l'unique " point faible " apparent de la forteresse (la grille d'adamantine), mobilisant ainsi un nombre maximum de défenseurs… Deux vases grises sont transportées dans des vasques de pierre et déposées sur le toit par des Mangeurs d'Araignées (points " VG "). Là, elles vont percer les parois de métal, pourtant épaisses de 30 pouces (40pv/rd) ! Par sécurité, une troisième est déposée à terre. Insensibles au feu et détruisant les lames tournoyantes, les vases grises perceront un trou en 4d4 minutes (3m diamètre) si rien ne les arrête. À la première brèche, Chancruus se rue à l'intérieur.

Il est impossible de prédire l'issue de l'assaut et des performances de vos PJ. Néanmoins, trois cas de figures peuvent être envisagés :

- Une victoire totale de l'Écorcheuse. C'est hélas l'une des solutions envisageables, submergés par les hordes d'assaillants, les PJ ne peuvent empêcher le Népharum d'assassiner Réghûlus et de s'emparer du fragment de Chiaroscuro. Dans tous les cas Sinsemillia parvient à se téléporter dans son jardin puis dans son repère souterrain niché dans les entrailles d'Oblivion. Même si cette hypothèse paraît catastrophique, elle ne compromet en rien le reste du scénario mais contraint les PJ au sans-faute par la suite.

- Une " victoire " temporaire. Malgré l'assassinat de Réghûlus, les défenseurs de Mausoleum parviennent à mettre le fragment de Chiaroscuro à l'abri, voire à repousser dans un second temps les envahisseurs hors des murs. Il s'agirait alors d'un exploit dont les PJ pourraient être particulièrement fiers! En effet, par le meurtre de l'Incarnin de la Loi, l'objectif principal de l'Écorcheuse est rempli et elle ne lancera pas de nouvelle attaque avant d'avoir localisé Sinsemillia ou Schisme, pour les tuer à leur tour.

- Une défaite mitigée. Dans cette hypothèse, Réghûlus est assassiné, Mausoleum Igné tombe aux mains de l'Écorcheuse qui en ordonne la destruction totale, mais les PJ parviennent à s'enfuir en emportant le fragment de Chiaroscuro. C'est probablement l'issue la plus logique de cet épisode : un échec en demi-teinte pondéré par la présence de la relique.
Notez enfin que dans le cas extraordinaire où les PJ parviendraient à s'emparer de la hache du Népharum avec le fragment de Chiaroscuro qui y est incrusté, la suite du scénario n'est pas compromise. Mais l'Écorcheuse, hors d'elle, exploitera toutes les ressources de son second fragment pour se venger au plus vite…

Et si les PJ parviennent à empêcher toute intrusion ?

Cette hypothèse est improbable. Néanmoins, il est possible que vos joueurs parviennent à éliminer toutes les vases grises et à résister suffisamment à l'attaque

de la porte principale pour que les pertes de l'Écorcheuse soient importantes nécessitant une retraite… temporaire. Laissez vos PJ savourer cette victoire et… organisez un nouvel assaut, quelques heures plus tard. En effet, si les ressources de Mausoleum sont limitées, celles de l'Écorcheuse sont difficilement épuisables. Il est impossible que la Cathédrale de Cuivre résiste à un second siège de même envergure…

Le Râle des mékhanôms

Vous l'avez compris, la mort de Réghûlus est pratiquement inévitable et constitue un impératif dramatique pour ce scénario, ainsi…

… Pendant un cours instant, le regard du Maître des Mécaniques Étranges plonge dans les yeux morts du Népharum. Le temps suspend son vol, l'espace d'une seconde. Réghûlus jette un dernier coup d'œil sur l'éclat malfaisant du fragment de Chiaroscuro ; il comprend alors que plus rien ne pourra le sauver. Et c'est sans surprise qu'il contemple l'arme maudite qui s'abat en lui arrachant la moitié du " visage ". L'extrémité céphalique de Réghûlus explose alors sous le choc, vomissant un incroyable assortiment d'engrenages et autres pièces métalliques. Soudain, un flux d'énergie pure s'échappe de la " plaie " béante et, dans un étrange râle mécanique, est absorbé par le fragment de Chiaroscuro sur la hache du Népharum : Réghûlus n'est plus et tous les mékhanôms se figent pour l'éternité…
Quelle que soit l'énergie développée par vos joueurs pour éviter le pire, Sinsemillia incitera les PJ à la suivre, via le cercle de téléportation situé dans son jardin, dans son ancien domaine, situé dans les entrailles d'Oblivion. C'est en effet à partir de ce nouveau quartier général qu'elle compte organiser une résistance active contre l'Écorcheuse…

Et si… les PJ quittent Mausoleum par une porte dérobée ?
Il est fort probable qu'ils seront rapidement repérés et pourchassés par les créatures de l'Écorcheuse massées à l'extérieur. Sinsemillia leur enverra alors deux Méphites pour les ramener.

Les Larmes du Vénérable

C'est par une forte odeur d'humus que les PJ sont accueillis lorsqu'ils se matérialisent dans le refuge de Sinsemillia. Ils découvrent alors une vaste clairière, étrange réplique démesurée du " Jardin " de Mausoleum, baignée d'une lueur fantomatique. Ici, toutes les lois chromatiques sont bafouées : les arbres sont teintés de gris bleutés tandis que leurs feuilles affichent un blanc immaculé…
En levant les yeux, les PJ réalisent rapidement que la " nuit étoilée " qui règne en ces lieux n'est en fait qu'une voûte de granit marin piquetée de champignons phosphorescents, ils sont au cœur d'une gigantesque grotte, à quelques centaines de mètres sous la surface d'Oblivion !

Sinsemillia les attend sous un chêne millénaire dont chaque branche porte une minuscule cage dorée renfermant un petit être atrocement déformé par la gangrêve. Et sur l'écorce du vieux chêne, coule un flot ininterrompu de larmes…

L'Incarnin accueille les PJ d'un air grave. Elle prend la parole d'un ton lugubre: " *Comme vous le voyez, mes fidèles Champions, notre monde est en train d'agoniser, assassiné par cette étrange maladie qui transforme mes amis en monstres* ". Les PJ identifieront les stigmates de la gangrêve et ne pourront que souligner leur impuissance face à cette épidémie. Ils peuvent néanmoins révéler à Sinsemillia le mode de transmission afin de tenter d'en limiter l'extension. De son côté, cette dernière leur expliquera que la gangrêve est une création de l'Écorcheuse à partir d'un bloc d'onririôm dont on ne connaît que le nom : la Pierre de Nergal… Enfin, elle leur révèle que Réghûlus, pressentant un assaut de l'Écorcheuse, l'a initiée, il y a peu au maniement des Miroirs d'Audience ainsi qu'au rituel de la Transmigration…

Ensuite, l'Incarnin poursuit en résumant la situation. Avec la mort de Réghûlus, l'espoir qui animait les troupes s'opposant à l'Écorcheuse, s'est effondré subitement, laissant la place à la résignation. Sinsemillia insiste sur la nécessité de réagir au plus vite afin d'organiser une résistance clandestine et pour cela… il faut trouver un allié puissant, susceptible d'inverser le rapport de force actuel : un autre Incarnin !

Pour Sinsemillia, en effet, seul Schisme, le Seigneur des Aliénations pourrait leur apporter une aide solide. " *Grand Père Réghûlus s'y était toujours opposé : il prétendait que l'on ne pouvait confier son avenir à un être qui incarne la Folie en personne…* ". Sinsemillia affirme qu'il faut expliquer à Schisme que leurs survies, à tout deux, passent par l'union de leurs ressources face à l'Écorcheuse.

Après Réghûlus, il est probable que celui-ci, soit la prochaine cible de l'Incarnin du Mal. Le principal problème va être de localiser précisément le palais de Schisme, le Nergalion, qui flotte au gré des courants primordiaux de l'endroit le plus chaotique d'Oblivion : aux confins de l'Océan Chromatique !

Selon Sinsemillia, une seule créature est capable de les mener au Seigneur des Aliénations : Théophras d'Aegeline, un être étrange qui vit quelque part sur les rives de la Terre des Chimères. Elle conclue en insistant sur le fait que même si Schisme refuse de leur venir en aide, on prétend que son palais recèle toutes sortes de savoirs étranges qui pourraient permettre de mieux connaître la gangrêve et même de la combattre...

" Quant à Chiaroscuro, je désespère d'en récupérer le dernier fragment et je ne comprends pas pourquoi il est impossible de le localiser. Sans doute n'est-il pas dans le Vrai Monde... J'ai bien peur, mes Champions, que nous ne vivions pas assez longtemps pour résoudre cette énigme... "

Sinsemillia propose ainsi aux PJ de rejoindre au plus vite Théophras afin de rencontrer Schisme. L'Écorcheuse dispose de moyens suffisamment puissants pour localiser la retraite de Sinsemillia. La course contre le temps vient de commencer...

Les PJ sont rapidement conduis vers un étrange moyen de transport halé par cinq méphites de l'Air : une " coque " composée d'un treillis de feuillages blafards surmontée d'un énorme ballon gonflé rudimentaire, fabriqué avec les soies d'un insecte tisseur. À l'intérieur du ballon, par transparence, les PJ reconnaissent sans mal la silhouette d'une colonie de Khayolt (cf. OI p.17), les surprenants champignons exportés jadis d'Oblivion par l'Arpenteur des Vents. Les PJ vont ainsi voyager à bord d'un prototype archaïque de ce qui est devenu, dans le Vrai Monde, une gondolfière...

Et des eaux génitrices d'Oblivion, sortirent les Nuitants...

" Vous êtes-vous déjà demandés, ce que vous donneriez pour contempler les secrets des Dieux?

À quels sacrifices, seriez-vous prêts pour découvrir l'intarissable source d'émerveillement de la Terre des Chimères ?

Vous êtes-vous déjà demandés, quelle offrande vous serait réclamée pour percer le secret de la Vie en Oblivion?

Quel autre prix que votre âme pour contempler les convulsions génitrices de l'Océan Chromatique enfantant toutes les créatures de ce monde ? "

- Extraits du Grimoire de Chair, Tome XXI par Theophras D'Aegeline, Franc Rêveur d'Oblivion

Les observations réalisées par Théophras permettent de mieux appréhender l'un des mystères les plus complexes d'Oblivion : la genèse des êtres peuplant la Cité de la Nuit, les obliviens.

Nous vous livrons les conclusions de son travail... Ainsi, tout comme les objets onirides se répartissent en trois catégories, il semble que l'on puisse distinguer deux grandes familles d'obliviens : les obliviens " ordinaires " et les obliviens " extraordinaires " ou Nuitants.

Toutes ces créatures émergent de l'Océan Chromatique, véritables matérialisations des émotions contenues dans les Rêves des Dieux. Ses sentiments échouent dans l'Océan Chromatique où, au contact des flots oniro-magiques, elles forment d'étonnantes arabesques d'un matériau opalescent s'enroulant peu à peu en cocons pellucides : les Chrysalides.

Après de longues années de maturation dans les profondeurs abyssales, ces Chrysalides sont rejetées sur le rivage, elles donnent alors naissance à une créature sous forme adulte. Celle-ci, autonome, libre de croître et proliférer, s'enfonce alors dans les méandres de la Cité de la Nuit.

Les obliviens " ordinaires ".

Sous cette appellation, on regroupe la plupart des monstres rencontrés dans le demi-plan d'Oblivion (quelques dizaines de milliers environ). D'apparence très proche de celle de leurs homologues du plan primaire, ils présentent néanmoins certaines particularités : p.e., les orques possèdent une peau blême tandis que les ogres font preuve d'un surprenant raffinement...

Remarquez que ces détails revêtent souvent un aspect plus cauchemardesque que féerique, à l'image de la Terre des Chimères. Si vous souhaitez utiliser des monstres classiques dans votre campagne, n'hésitez pas à leur apporter quelques modifications afin de leur donner une couleur locale.

Voici deux tables de modificateurs destinées à vous aider dans cette démarche:

Table I, monstre ordinaire " version Oblivion " : modifications de l'apparence (2d6)
2 : Peau noire et brûlée.
3 : Pelage incrusté de petites pierres précieuses.
4 : Vêtements tissés en peau humaine, élaborés et sanguinolents.
5 : Corps couvert de runes bleutées et changeantes.
6 : Insectes grouillants couvrant une partie du corps, tel un vêtement vivant.
7 : Équipement constitué d'objets animés (cf. Bestiaire; ces objets redeviennent ordinaires dès qu'ils quittent leur porteur).
8 : Derme marbré d'immondes escarres sanglants.
9 : Un ou plusieurs membres artificiels en cuivre (avant bras, griffes, jambes...).
10 : Apparence d'écorché vif.
11 : Téguments translucides, laissant deviner d'hideux organes pulsatiles.
12 : Créature plus ou moins phosphorescente, selon ses émotions.

Les obliviens " extraordinaires ".
Ces êtres fantastiques sont surnommés les Nuitants. Ils naissent dans des Chrysalides comparables à celles des autres obliviens dont ils se distinguent, néanmoins, par la puissance, et par leur stérilité. En effet, ils sont la quintessence des émotions divines, la manifestation incarnée de leurs colères, de leurs désirs ou de leur cruauté. Ils se divisent en plusieurs familles, en fonction du type de rêve qui leur a donné naissance :

• Les délicates Éfeemères, attachantes créatures incarnant les rêves fantasmagoriques,
• Les fascinants Tisseurs de Destin, maîtres de la manipulation capables de susciter le Désir le plus intense pour vous attirer dans leurs filets,
• Les impressionnants Nômages, monstrueuses masses de chairs suintant de magie pure, dont le visage est recouvert d'une Méduse Circéale,
• Les terrifiants Népharums, implacables incarnations des cauchemars les plus cruels des Dieux,
• Ainsi que deux familles plus rares : les sinistres Échasseurs, étirant leurs silhouettes efflanquées dans les ruelles d'Oblivion à la recherche de nouvelle proies, et les titanesques Dragons d'Oniriôm, inimaginables Puissances matérialisées dans l'enveloppe de créatures mythiques...

Les pouvoirs des Nuitants les imposent comme leaders naturels de clans ou castes à travers la Cité de la Nuit. Vous trouverez en annexe les caractéristiques de quatre de ces familles.

Table II, monstre ordinaire " version Oblivion " : modifications complexes (1d6)
1 : Intelligence augmentée. La créature tend vers une espèce plus évoluée (ex: un mage minotaure).
2 : Intelligence diminuée. (ex: un elfe primitif et cannibale vêtu de peaux de bêtes).
3 : Alignement modifié. Le comportement de la créature est radicalement différent (ex: un vampire bon loyal ne buvant que du sang animal et luttant contre les autres morts vivants).
4 : Même monstre, version " mort-vivant ". Ses dés de vie deviennent des d12, il perd ses anciennes capacités magiques et surnaturelles (au choix du meneur), conserve ses capacités extraordinaires, et gagne les immunités des mort-vivants (ex: un manticore mort-vivant).
5 : Même monstre, version " construction ". Ses dés de vie deviennent des d10, il perd ses anciennes capacités magiques et surnaturelles (au choix du meneur), conserve ses capacités extraordinaires, et gagne les immunités des constructions magiques (ex: un golem griffon).
6 : Même monstre, version " démoniaque ". Appliquer au monstre la transformation démoniaque du Manuel des Monstres, Appendice 3.

Remarques :
- Ces modifications sont adaptées aux : humanoïdes, humanoïdes monstrueux, aberrations, animaux, bêtes, bêtes magiques, fées, géants, et vermines.
- Elle devront être évaluées avec les : morts-vivants, Extérieurs.
- Elles ne s'appliquent pas aux : élémentaires, vase et métamorphes, ni aux constructions et plantes, ni aux dragons.

Les Rives de l'Océan Chromatique

Ballottés par les soubresauts de leur curieux engin volant, les PJ, après avoir volé à travers un dédale de gouffres souterrains, débouchent enfin dans les cieux d'Oblivion par une gigantesque cheminée de roches. Ils peuvent apercevoir au loin le brasier incandescent de Mausoleum Igné puis, serpentant entre les écueils verticaux des tours titanesques, ils distinguent les lueurs de l'Océan Chromatique... Leur périple se déroule sans problème (les forces de l'Écorcheuse étant monopoli-

sées par l'assaut de Mausoleum ou, s'il est tombé, par la recherche de Sinsemillia). Au bout de quelques heures, les PJ parviennent à l'incroyable Océan : celui-ci, entièrement composé " d'énergie oniro-magique " pure mêlée aux essences des rêves divins, se présente comme une vaste étendue d'" eau " polychrome et visqueuse, un peu comme si l'on avait piégé des milliers d'arcs-en-ciel dans une mer scintillante.

Son écume aux reflets d'or et d'argent vient rouler dans une vaste crique, dominée par de formidables falaises basaltiques. Accroché au sommet, une bâtisse, évoquant un phare aux formes torturées, guette l'horizon.

En s'approchant, les PJ découvrent qu'une communauté de créatures vit aux pieds des falaises, installée dans les ruines d'un quartier curieusement planté de centaines de croix. Les Méphites déposent les PJ puis repartent vers Sinsemillia en affirmant ne pas savoir exactement où réside Théophras d'Aegeline, dans la " Tour " affleurant l'escarpement vertical, ou au cœur de la communauté sur le rivage.
Laissez vos PJ explorer les lieux dans l'ordre qu'ils désirent. Pour la gestion de cet épisode, nous vous fournissons une description détaillée des éléments primordiaux, et il est probable que vos PJ soient contraints à plusieurs aller-retours entre ces deux endroits.

Et si... les PJ s'aventurent sur l'Océan Chromatique
Cette formidable concentration de puissances alchimiques possèdent de redoutables propriétés. Toute personne qui fixe l'océan plus de 3 rounds subit l'effet d'un *jet de couleur* (15e niv.). Dès qu'on s'aventure au-delà des premiers mètres, toute matière vivante touchant les flots est rapidement dissoute, littéralement digérée par l'Océan Chromatique (idem acide 50pv/rd). Cette dissolution affecte aussi les matériaux, sauf la pierre (10pv/rd) et l'oniriôm (immunisé). Enfin, voler au-dessus de l'Océan est tout aussi mortel étant donné les formidables tempêtes qui, au large, projettent leurs flots déchaînés jusqu'aux cieux...

Le Phare du Sans-Visage

Surplombant un vertigineux à-pic au-dessus de l'Océan Chromatique, une tour serpentine rayonne de lueurs verdâtres, tel un gigantesque phare retiré au bord du Monde... L'édifice, tout en courbes organiques, évoque quelque mythique créature figée dans un étrange matériau translucide. Sa surface, entièrement sculptée de milliers de masques de théâtre, caricatures expressives des sentiments humains, exerce une hypnotique fascination pour tous ceux qui ose s'aventurer ici...

Ainsi qu'ils l'auront peut-être deviné, les PJ sont au pied de la résidence de Théophras d'Aegeline. Néanmoins, les curieuses créatures (des gobelours à peau noire couverte de runes argentées) qui en gardent l'accès, ne semblent pas connaître ce nom, affirmant qu'il s'agit ici de la demeure du Sans-Visage.
Les gobelours sont méfiants, craignant une ruse du Nômage (voir plus loin), et sont peu enclin à discuter.
Si les PJ deviennent agressifs, les 10 gardes du Sans-Visage n'hésiteront pas à engager le combat : ils ne sont certes pas très puissants mais bénéficient de la conformation des lieux (ils sont embusqués), qu'ils connaissent parfaitement. Par ailleurs, la crainte d'un affrontement avec les " skums " (voir plus loin) les a poussés à se préparer. Ainsi, dès les premières secondes du combat, les PJ seront aspergés d'une étrange substance corrosive et inflammable (idem flasque d'acide et feu grégeois)...

En revanche, si les PJ font preuve de tact et de diplomatie (jets de compétence adaptés), ils pourront apprendre que :

— Le Sans-Visage est le nom d'un Franc Rêveur d'Oblivion.

— Les Francs Rêveurs sont des personnalités très respectées car ils possèdent le don de tailler l'oniriôm en objets onirides.

— Le Sans-Visage est un être exceptionnel puisqu'on prétend qu'il plonge lui-même dans l'Océan Chromatique pour aller y choisir les plus beaux blocs d'oniriôm.

S'ils saisissent l'occasion pour se prétendre acquéreur d'onirides, ils pourront obtenir une entrevue avec le Sans-Visage dès le lendemain à condition de proposer quelque chose en échange. En effet, il n'y a pas de monnaie en Oblivion et le commerce se fait par troc.

Enfin, si les PJ parviennent à convaincre les gobelours, par un moyen ou un autre, de colporter le nom de Théophras auprès du Sans-Visage, ce dernier, intrigué, les invitera à entrer immédiatement... Ni le nom de Sinsemillia, ni celui de Réghûlus n'accéléreront les choses.

L'odyssée de Théophras d'Aegeline.
Cette surprenante créature dissimulée dans une capeline composée de pièces métalliques polychromes n'est en fait qu'un homme... venu du " Vrai Monde "! Un Oublié, appelé en Oblivion, tout comme les PJ! En effet, jadis, cet être, que l'on nommait Théophras d'Aegeline, était un puissant gardien du savoir (" Loresmaster ") terrestre. Contacté par Réghûlus via les rêves, il était destiné à devenir, comme l'Arpenteur, un champion d'Oblivion afin de trouver la trace de Chiaroscuro. Hélas, la transmigration n'en était qu'à ses balbutiements et il fut atrocement mutilé lors de son premier et dernier " voyage ": horriblement brûlée, sa peau se décollait par pans le laissant tel un écorché vif. Défiguré à jamais, il refusa de collaborer avec les Incarnins : condamné à passer tout d'abord son existence dans un caisson de Revitalisation, sa raison vacilla. Et lorsqu'enfin, Sinsemillia et Réghûlus lui fabriquèrent son étrange manteau (idem anneau de régénération), lui permettant ainsi de s'affranchir de la machine qui le maintenait en vie, il quitta Mausoleum pour se réfugier sur les rives de l'Océan Chromatique...
Depuis, il n'a de cesse de comprendre les mystères d'Oblivion qu'il a entrepris de consigner dans un étrange ouvrage : le Grimoire de Chair. Ce titre, pour le moins bizarre, cache l'horrible particularité de ce livre : chaque mot est en effet gravé directement sur la peau de Théophras qui lui est ensuite arrachée par lambeaux dont on fera les pages. Le gardien du savoir accouche ainsi de la connaissance dans la douleur...
Enfin, il a définitivement abandonné l'identité de Théophras et se fait appeler le Sans-Visage : il a pu ainsi être initié à l'art des Francs Rêveurs, les seulpteurs d'onirides. Ce métier prestigieux lui confère le respect.

Confrontation avec le Sans-Visage.
S'ils parviennent à franchir l'entrée du Phare, les PJ se retrouvent dans une petite pièce à l'architecture déroutante : faux-semblants, trompe-l'œil, et illusions d'optiques rivalisent d'astuce pour désorienter le plus cartésien des esprits (idem sort *hypnotisme*). Il s'agit d'une sorte de " pièce filtre " permettant au Sans-Visage de jauger la puissance de ses visiteurs par l'intermédiaire de sortilèges de détection...

Soudain, après quelques minutes, le mur du fond disparaît, révélant le Sans-Visage juché sur une chaire d'onirîôm. Sous son étrange manteau métallique, on devine son corps mutilé, ses chairs torturées tandis que ses traits, plongés dans les ténèbres, brillent d'un regard vif. Il fixe les PJ en silence, attendant que ces derniers prennent la parole.

Si les PJ se présentent au nom des Incarnins.
Théophras part dans un rire dément avant d'écarter sa capeline, révélant les horribles mutilations de ses chairs, et leur narre son histoire (cf. *L'Odyssée de Théophras*). Il conclura son triste récit en leur précisant qu'il lui importe peu de savoir par qui ils sont envoyés : ici, tout a un prix. Et si les PJ désirent que Théophras les amène auprès de Schisme, il faudra qu'ils acceptent de lui rendre un service en retour. En effet, le Sans-Visage est, depuis quelques semaines, harcelé par la communauté installée dans la baie sous les ordres d'une puissante créature, un Nômage, une sorte de magicien monstrueux (cf. Nuitants).

Si les PJ désirent acquérir des onirides.
Ce terme générique désigne tout objet taillé dans un bloc d'onirîôm et possédant des propriétés magiques. Ainsi, les plus ordinaires sont généralement de petits ustensiles usuels (calice de vin toujours rempli, torche éternelle...) tandis que certains sont de véritables objets magiques voire des reliques. Seuls les Francs Rêveurs fabriquent les onirides, ces artistes possèdent en effet le don de deviner " l'objet qui se cache " dans le bloc d'Onirîôm brut et de la tailler en conséquence.

Les onirides sont ainsi la principale source de " revenus " du Sans-Visage. Il ne travaille que sur commande et " pêche " effectivement l'onirîôm lui-même grâce à la créature extraordinaire à laquelle il est allié (un dragon d'onirîôm). Si les PJ décident de lui faire fabriquer un oniride " sur mesure ", ce dernier leur donne ses tarifs prohibitifs (deux fois le prix évalué) et ses délais : environ un mois...

Si les PJ se présentent en tant qu'Oubliés.
Le Sans-Visage leur fera un accueil plus chaleureux et s'épanchera longtemps sur sa propre histoire tout en demandant aux PJ des détails sur leurs aventures et surtout des nouvelles de lieux qu'il a jadis fréquenté dans le " Vrai Monde " : c'est l'occasion de lier intimement le background des PJ avec cette campagne (amis communs, contrées connues de chacun d'entre eux...).

Le prix du voyage. Quelque soit l'attitude des PJ, Théophras reste intraitable sur le " tarif " qu'il exige pour atteindre Schisme. Il faut le débarrasser du harcèlement constant exercé par le Nômage qui s'est installé en contrebas dans la baie. En effet, il y a quelques mois, le Nuitant est venu étudier, accompagné d'une cinquantaine d'esclaves " skums ", les phénomènes étranges générés par l'Océan Chromatique, les Chrysalides, et surtout il est venu tenter de percer le mystère de l'émergence des constructions d'Oblivion. Jusqu'à ses dernières semaines, la cohabitation ne posait aucun problème, mais, pour une raison inconnue de Théophras, voilà une quinzaine de jours que le Nômage ne cesse d'envoyer des commandos " skums " pour investir son Phare. Surpris (les Francs Rêveurs sont respectés et rarement importunés), le Sans-Visage ignore les motivations du Nuitant mais désire que les attaques cessent…

Si les PJ tentent quoi que ce soit de violent ou de magique pour contraindre Théophras à les amener, il est automatiquement téléporté en lieu sûr par son anneau de Contingence. Le convaincre à nouveau de leur faire confiance risque d'être une tâche délicate.

La Baie des Crucifiés

En contrebas des falaises, s'étend une vaste étendue désolée que viennent lécher les eaux de l'Océan Chromatique : un champs de construction inachevées, telles des créatures sorties trop tôt du giron maternel. Dans ce paysage de cauchemar, brûlent d'éternels braseros autour desquels dansent d'inquiétantes silhouettes au pied de dizaines de croix portant des corps mutilés et sanguinolents…

La communauté des " skums ".

C'est ici qu'un puissant Nuitant a décidé de se s'établir quelque temps afin d'étudier les phénomènes émergeant de l'Océan Chromatique. En effet, cette étrange créature, monstrueuse montagne de chairs adipeuses dissimulée sous d'amples robes couleur de nuit, fait partie de la caste des Nômages. Ces impressionnants sorciers possèdent une parfaite maîtrise de leurs pouvoirs grâces aux Euryales, de splendides Méduses Circéales, indispensables moyens de canaliser la magie en Oblivion (cf. OI p.32).

Arrivé il y a 6 mois, le Nômage tente de percer le mystère de l'émergence spontanée des " bâtisses " d'Oblivion : un événement peu courant (1 ou 2 fois par an sur toute la circonférence de la Cité-Continent) qui survient uniquement lors d'une grande " marée ". Or, il y a peu, quelques nouvelles " constructions " sont apparues ici et le Nômage est venu les étudier…

Il est par ailleurs accompagné de 50 esclaves " skums ", abominables hybrides d'êtres humains et de monstres marins, ils obéissent aveuglément à leurs Maîtres. Les " skums " sont des créatures totalement dégénérées qui passent le plus clair de leur temps libre à organiser des jeux cruels et des rituels impies où ils torturent tout ce qu'ils trouvent (à défaut l'un d'entre eux) après les avoir crucifiés sur de gigantesques croix barbelées…

Ils n'attaqueront les PJ que sur ordre express du Nômage, mais si ces derniers établissent un campement non loin, il est fort probable d'un petit groupe de " skums " tentent d'enlever un PJ pour se livrer à leur activité préférée…

Le nœud de l'intrigue.

La cohabitation entre le Sans-Visage et le Nômage se déroulait dans une indifférence mutuelle jusqu'à l'arrivée, 15 jours plus tôt de Perséone, une superbe Tisseuse de Destin. Ces Nuitants, humanoïdes d'une beauté stupéfiante, ne vivent que pour la séduction et la manipulation, poussant des êtres naïfs à des actions dangereuses, les entraînant dans des jeux où ils perdront jusqu'à leur vie ! Ainsi, Perséone, après avoir tenté en vain de séduire Théophras quelques années plus tôt (elle avait juré de revenir se venger), a décidé de jeter son dévolu sur le Nômage trouvant, enfin, une occasion de restaurer son honneur bafoué et de châtier le Sans-Visage. Elle a utilisé ruses et cajoleries pour convaincre le Nômage de s'emparer du Phare. Ce dernier, tiraillé entre ses recherches et le désir que Perséone a éveillé chez lui, lance régulièrement des raids (une dizaine de " skums ") contre la demeure de Théophras.

Le Nômage n'appréciera pas que les PJ viennent fourrer leur nez dans ses affaires et, s'ils insistent, leur enverra une vingtaine de " skums " en guise d'avertissement. La Tisseuse, de son côté, s'arrangera pour entretenir le conflit et contrecarrer toute tentative de discussion. Cependant, si les PJ font preuve de talent, Perséone changera de tactique en tentant de séduire l'un d'entre eux, lui faisant miroiter l'objet de ses désirs les plus intimes : un oniride sur mesure, ses charmes… Selon la technique habituelle du Nuitant, la victime devra alors lui rendre quelques " petits " services comme se baigner dans l'Océan Chromatique, aller jouer avec les étranges enfants qui rôdent depuis peu alentour (Cf. Paragraphe suivant), etc.

S'acquitter du prix exigé par Théophras.
Le temps joue contre les PJ (surtout si l'un d'entre eux est un gangrêvé) et il ne semble pas y avoir, dans l'urgence, d'autre moyen pour localiser Schisme que de passer par Theophras. Afin d'obtenir que le Sans-Visage les conduise à Schisme, les PJ doivent s'acquitter impérativement de la mission qu'il leur a fixé : s'arranger pour que le Nômage cesse définitivement ses tentatives d'assassinat.
Pour cela, les PJ disposent de deux schémas d'action :

• Soit, ils décident " d'éliminer " le problème en massacrant le Nômage et ses créatures ainsi que la Tisseuse de Destin. C'est la solution la plus directe, mais cela risque de poser quelques soucis aux PJ d'alignement bon, et compliquera par la suite les affaires des PJ quand ils comparaîtront devant Schisme.

• Soit, ils comprennent que la source réelle des ennuis n'est pas le Nômage lui-même, mais plutôt la Tisseuse de Destin qui tire les ficelles dans l'ombre. À partir de là, les PJ ont encore le choix entre une solution violente (tuer la Tisseuse) ou tenter de la " détourner " sur l'un d'entre eux (en lui montrant qu'ils constituent des cibles bien plus intéressantes). Quelle que soit l'option choisie par vos PJ, dès que le Nômage n'est plus sous l'influence de la Tisseuse, ce dernier pliera bagages.

Pour Théophras, peu importe le moyen par lequel les PJ sont parvenus à le débarrasser du Nômage. Après s'être assuré de leur succès, il tiendra sa promesse et les emmènera chez Schisme...

Petit Interlude pour Ravageurs et gangrêve...

Tandis que les PJ tentent de démêler l'écheveau dans lequel ils sont impliqués, un petit groupe d'enfants erre non loin du Phare et de la Baie. Il s'agit de trois Ravageurs, chargés de reconnaître les lieux afin de préparer un assaut futur contre Schisme. L'Écorcheuse est pressée d'en finir et multiplie ses objectifs. Elle a envoyé des Ghûraghastas écumer les sous-sols d'Oblivion afin de débusquer Sinsemillia et cherche un moyen de localiser Schisme.

Les Ravageurs sont prêt à massacrer les " skums " et à propager la gangrêve mais il n'agiront pas avant 1 ou 2 semaines, ils attendent l'arrivée de l'armée menée par Chancruus !

Libre aux PJ de décider de la conduite à tenir : organiser un raid contre les Ravageurs, prévenir Théophras ou ignorer cette menace.

Dans les griffes du Dragon d'oniriôm

Dans un lent bruissement métallique, le Sans-Visage déploie sa silhouette meurtrie, invitant les PJ à le rejoindre dans la chaire d'oniriôm. Quelques marches à peine et les voilà réunit...
Soudain, le souffle du large sur leurs joues, le choc des embruns corrosifs sur leur peau : ils ont été téléportés sur une terrasse face à l'Océan Chromatique. Théophras se dirige alors vers un superbe oniride dressé au bord de la falaise évoquant un orgue tronqué. Tandis qu'il s'approche, des faisceaux lumineux surgissent des " tuyères " de l'instrument. Puis le Sans-Visage se met à caresser les rais de lumière. D'étranges vibrations viennent dévorer l'air, telle une musique vivante, et...
... Soudain, dans une gerbe d'eaux multicolores, une créature gargantuesque vient envahir tout le champ de vision. Elle étend ses ailes couleur de nuit étoilée, tandis que sa gueule titanesque exhale d'improbables effluves emmêlés d'écume : un Dragon d'onirîôm ! La créature, irradiant de puissance et de magie, fixe un instant ceux l'ont dérangé, puis, dans un geste d'une incroyable magnificence, tend une patte gigantesque. Théophras, sans plus de cérémonie, invite alors les PJ à s'installer entre les griffes du Dragon...

Là où la Folie dévore la Raison...

Par les interstices séparant les colossales articulations du Dragon, les PJ perçoivent une vision kaléidoscopique de l'Océan Chromatique : formidables tempêtes où les eaux corrosives et polychromes s'élèvent en colonnes liquides, pluies torrentielles défiant les lois de la gravité, étranges structures opalines surgissant des flots pour s'effondrer aussitôt... Une odyssée dans les contrées les plus éloignées de la logique et de la raison. Soudain, la créature infléchit sa course et pique droit vers les flots! Elle resserre son étreinte pour protéger ses " passagers ". Le choc brutal de la plongée, quelques gouttes d'océan s'infiltrant entre les phalanges... Puis, flottant entre deux eaux, à l'abri dans son écrin de magie pure, l'impressionnante masse du Nergalion, le palais de l'Incarnin du Chaos!
Le Nergalion est une formidable bâtisse issue des rêves morbides du Dieu Nergal, divinité des Miasmes. Il a la forme d'un crâne de titanesque

demi-liche (un crâne humanoïde aux yeux et aux dents de gemme), gravée de milliards d'arabesques runiques en perpétuel mouvement. Après avoir franchi une invisible " bulle " de protection (sphère de force contrôlé par Schisme), le Dragon dépose les PJ à la lisière de l'impressionnante bouche sertie de gemmes, puis repart vers la surface.

L'intérieur, aménagé dans l'extraordinaire voûte crânienne, s'organise en un formidable labyrinthe de salles cubiques parfaitement identiques et sans issue (idem sort de *Labyrinthe*) : on ne va pas à Schisme, c'est Schisme qui vous fait venir à lui. Seuls de puissants sortilèges pourraient vaincre le dédale. En revanche, si les PJ sont accompagnés par la Tisseuse de Destin, ils seront immédiatement téléportés face au trône de Schisme. S'ils ont tué la Tisseuse, Schisme les laissera errer quelque temps et combattre d'autres Tisseurs (1d4) qui rôdent dans le labyrinthe.

En effet, les Tisseurs de Destin, de par leurs particularités constituent des éléments idéaux pour propager le Chaos et sont, par essence affiliées à Schisme. Ce dernier, s'il ne les considère pas comme " ses " créatures, reste néanmoins préoccupé par leur devenir...

Face au Chaos

Reposant sur un fantastique trône d'oniriôm, un colossal bouffon de cour, fardé de cendres et de sang, contemple les PJ d'un sourire carnassier et dément : Schisme, le Seigneur des Aliénations, a choisi d'apparaître sous sa forme véritable...

N'oubliez pas que l'objectif principal des PJ est de convaincre Schisme de s'allier à Sinsemillia et éventuellement d'obtenir des indices sur la gangrêve (après tout, ils sont au cœur de l'un des rêves incarnés du dieu Nergal !).

Cette tâche va s'avérer particulièrement délicate. En effet, à l'image de l'Océan, la Folie de Schisme répond à un cycle aléatoire qui le transforme en interlocuteur imprévisible et déroutant (d'autant plus qu'à chaque modification d'humeur, il change d'aspect). Quel que soit l'argumentaire développé par vos PJ, l'Incarnin du Chaos n'y sera sensible que si ces derniers se montrent aussi fous que lui...

En pratique, pour simuler cet entretien, laissez les PJ tenter d'expliquer les motifs de leur venue et de convaincre l'Incarnin et tirez, un fois par minute 1d6 pour savoir dans quelle phase se trouve Schisme. À chaque phase, l'Incarnin impose une épreuve qui " rapporte " un certain nombre de points. Tout refus entraîne un malus de 1 point. Ramener la Tisseuse vivante entraîne 1 point de bonus.

Vos PJ ont le droit à cinq " phases " et doivent totaliser au moins 3 points pour que l'Incarnin daigne écouter leurs arguments. D'emblée, Schisme n'est favorable ni à l'Écorcheuse, ni à Sinsemillia. Néanmoins, désirant survivre, il sera sensible au risque de destruction totale représentée par l'Incarnin du Mal. S'il doit faire un choix, il penchera malgré tout vers Sinsemillia mais encore faut-il que vos PJ le pousse à intervenir (*roleplay* et compétences associées) Dans ce cas, il sera d'une aide précieuse pour l'affrontement final.

Si les PJ se révèlent brillants et totalisent 5 points, Schisme sera acquis à leur cause et réapparaîtra au moment opportun.

La Folie Cyclique de Schisme

1 et 4 - Phase " Normale ".

Schisme écoute attentivement les PJ, il sera sensible à des arguments logiques et notamment au fait que l'Écorcheuse veut l'éliminer. Si vos PJ se révèlent clairs et convaincants (*roleplay* et compétences associées), ils gagnent 1 point.

2- Phase Paranoïaque.

L'énorme masse de l'Incarnin s'organise soudain en un vénérable dragon. Il fixe les PJ d'un air soupçonneux et leur demande, à voix basse, de bien vouloir lui prouver qu'ils sont des êtres vivants et non des fantômes (p.e. en démontrant qu'ils sont incapables de traverser les murs, qu'ils sont fait de chair et de sang...). Laissez vos PJ rivaliser d'imagination et attribuez leur 1 point, s'ils ont été brillants.

3- Phase Délirante.

L'Incarnin se couvre soudain à grande vitesse de centaines d'orifices buccaux et n'est bientôt plus qu'une informe sculpture de dents et de lèvres s'exprimant toutes ensembles ; il demande alors aux PJ de s'envoler pour lui apporter un objet incongru (au choix) introuvable en ces lieux. S'ils parviennent à satisfaire Schisme (en créant une réplique de boue, en dessinant l'objet ou autre), ils gagnent 2 points.

5- Phase Maniaque.

L'Incarnin se met soudain à chanter tout en prenant l'apparence d'un méphite. Et, après deux ou trois pirouettes, il se campe devant les PJ et leur pose l'énigme suivante à résoudre avant le passage à une nou-

velle phase: " *Je suis ici, Sans être là. Jamais présent, Toujours filant. Je suis parti, Rien ne m'arrêtera. Qui suis-je ?* " La bonne réponse (le Temps) donne 1 point.

6- Phase Psychopatique.
De la masse informe, une gigantesque main bourgeonne soudain, se saisissant d'un Tisseur de Destin passant par là… l'écartèle et le dévore! Il impose, cette fois-ci un combat au premier sang entre deux PJ. Se battre jusqu'à ce que Schisme arrête le combat (lorsque 50pv auront été perdus) apporte 1 point.

Les Crocs du Nergalion

À l'issue des épreuves précédentes destinées à prouver que les PJ étaient des interlocuteurs valables, ces derniers pourront questionner Schisme à loisir et recueillir les notions suivantes :

• L'Incarnin du Chaos sait qu'une étrange maladie ravage Oblivion… et il en est particulièrement satisfait puisque cela contribue à propager une certaine forme de Chaos. Il en ignore l'origine exacte et ne connaît aucun moyen de la maîtriser. Néanmoins, si les PJ évoquent l'hypothèse d'un lien avec la Pierre de Nergal, Schisme confirmera… qu'il a donné cet oniride à l'Écorcheuse quelques années plus tôt!

- L'Incarnin ignore tout du " Vrai Monde " et de ses liens avec Oblivion.

- De même, il n'a jamais entendu parler de Chiaroscuro.

- Pour laisser repartir les PJ, il imposera que l'un d'entre eux, au moins lui démontre sa propre folie. Pour cela, il leur propose une étrange partie de cartes : une sorte de " bataille " en trois manches gagnantes mais avec Jeu de Cartes Merveilleuses ! Nous vous conseillons de simuler cet épisode avec un véritable jeu de cartes afin de matérialiser cet incroyable défi (remplacez uniquement la carte emprisonnement par une *paralysie*). Schisme, lui, n'est pas affecté par les résultats des cartes…

Il laissera également les PJ parcourir les " crocs " du Nergalion, petites salles taillées dans les énormes gemmes composant les " dents ". Deux pièces retiendront particulièrement leur attention :

- Une minuscule alcôve tapissée d'une fresque représentant un Dieu maléfique répandant miasmes et maladies sur un monde déroutant. Au centre, l'emplacement pour un pierre d'oniriôm, vide et pour cause, c'est de là que vient la Pierre de Nergal, actuellement en possession de l'Écorcheuse, à l'origine de la gangrêve.

- Mais surtout, alors qu'ils traversent les ruines d'une salle désertée, ils découvrent un portail effondré (un ancien Seuil vers le Plan Négatif)… et Grisou se met à hurler, alors que la Matrice, incrustée dans son thorax, se met à pulser d'une lueur rougeoyante.

Des éclairs de conscience traversent alors l'esprit des PJ : une jungle du " Vrai Monde ", les vestiges de l'empire d'une immonde liche, le visage d'Anthéos, un lieu de ténèbres absolues (le Plan Négatif)… La Matrice donne la voie, les PJ viennent de retrouver la piste de Chiaroscuro !

En effet, ils sont au cœur de l'incarnation des rêves de Nergal, divinité associée au Plan Négatif. En passant près d'un ancien *Seuil*, la Matrice a recueilli le " signal " de la Clef-des-Songes qui semble située dans ce plan maléfique…

Épilogue

Que les PJ aient réussi à convaincre Schisme ou pas est un élément décisif pour la confrontation finale (cf. Acte VIII). L'Incarnin du Chaos révélera sa décision aux PJ avant leur départ, mais il se réserve, secrètement, le droit de changer d'avis selon la tournure des événement… S'il intervient, ce sera au moment de son choix, sans autre concertation avec ses alliés.

Mais pour l'heure, les PJ ont retrouvé la trace de Chiaroscuro et le dernier espoir de disposer d'une puissance suffisante pour s'opposer à l'Écorcheuse renaît…

Ils peuvent ainsi contacter Sinsemillia en utilisant un Miroir d'Audience ou choisir de rejoindre cette dernière dans son refuge.

L'Incarnin du Bien se réjouira de savoir que le dernier fragment de Chiaroscuro soit localisé, et incitera les PJ à partir en quête le plus tôt possible, sa possession pourrait inverser le rapport des forces! Elle maîtrise à présent la transmigration et propose aux PJ de les renvoyer dans le Vrai Monde…

Acte VII : Le secret d'Anthéos

Amère Anthéone

C'est la brûlure d'un soleil matinal qui réveille les PJ… En cette saison des Souffles Ardents, l'air est déjà chaud, et cuit les herbes folles dans le jardin du presbytère où leurs corps sont allongés. Odeur d'encens… La chapelle désacralisée où vit Malathor… Anthéone ! Les PJ sont de retour dans la Cité Sainte.

Le paladin est dans son jardin, assis sur un banc, les yeux dans le vide. Il réagit à peine à l'apparition des PJ, car son fils, Valkin, est mort. Pour toujours. En effet, les prêtres de Justicaar, comme tous les autres, ont refusé de le ressusciter. " *On ne ressuscite pas un gangrêvé !* " *ont-ils annoncé.* " *Il ne serait pas guéri : il ne ferait que revivre son agonie, et contaminer de nouveaux innocents. Par le Fer et le Foi, soit courageux, Malathor, vient plutôt avec nous, des dizaines de chevaliers du Jugement partent dans les grandes villes de l'Empire pour instaurer des quarantaines. Réjouis-toi, notre Ordre est plus utile et puissant que jamais !* ".

Malathor a refusé. Le paladin est animé de sentiments contradictoires envers son Ordre…

Aussi, il ne prêtera qu'une oreille distraite aux PJ… à moins qu'ils lui parlent de Chiaroscuro et de leur vision. Car les mots " Anthéos, liche, jungle " lui évoqueront aussitôt, comme à tout chevalier du Jugement, le mythe de " Brûmazaar, la contrée-où-la-Mort-n'existe-pas "…

En effet, la légende raconte que Brûmazaar était jadis une contrée maudite des jungles du sud, où les morts revenaient librement sur la terre. L'archiliche Azel-Liark y avait l'une de ses retraites secrètes. Mais Anthéos, le fondateur de l'Ordre de Justicaar, l'y dénicha et l'anéantit au terme d'un combat homérique. Cet événement fut la pierre angulaire qui marqua l'essor du culte. Des années plus tard, Anthéos décida " d'éradiquer " la contrée damné de Brûmazaar en l'effaçant des cartes. Elle fut masquée par des sorts, et ses ruines abandonnées à la forêt. La Clé-des-Songes y serait-elle cachée ? Si les PJ enquêtent sur Brûmazaar, ils se heurteront à un mur : pas de références géographiques, divinations " obscurcies ", etc.

Mais Malathor, soudain enfiévré, ne renonce pas. Il emporte tout l'argent dont il dispose, et s'absente plusieurs heures (si les PJ le pistent, il va à l'Oratoire du Jugement). Il revient le soir la voix tremblante : " *Je sais où est Brûmazaar. Nous partons au plus vite* ". Par " nous ", Malathor entend lui et… le cadavre de Valkin, préservé par un sort de *préservation des morts* ! Il est prêt à voyager avec les PJ mais ne révélera rien de plus.

Que s'est-il passé ? Utilisant son rang, la corruption et les menaces, Malathor a fouillé la bibliothèque secrète de l'Archonte lui-même, et déniché une carte de Brûmazaar (seule une enquête poussée permettrait aux PJ d'apprendre cela). Son âme de paladin est sur le fil du rasoir, mais qu'importe, seul compte le désir de " ramener " son fils. Il a laissé la carte, et mémorisé l'emplacement. Pour s'y rendre les PJ vont devoir partir avec lui, ou lui extorquer le renseignement.
Brûmazaar est dans les jungles du sud. S'y rendre par les airs est la seule solution, sept jours suffisent (gondolfière, hippogriffe), alors que traverser les forêts demanderait des mois.

Les PJ ont intérêt à s'équiper avant de partir, surtout si certains sont gangrêvés. Dans les temples, ils trouveront à vendre une *baguette de neutralisation du poison* (24300po, 53 ch.), un " *amulette de cautérisation* " (17500po), 1d4 potions et 1d6 parchemins. Si les choses ont mal tourné avec Malathor, il loue un hippogriffe et part de son côté. S'il est avec eux, il emporte un parchemin " emprunté " à son Ordre (*orientation, guérison suprême x3, rappel à la vie*). Lorsque les PJ sont prêts, ils peuvent s'élancer pour un dernier voyage. L'heure est venu d'achever la Quête millénaire de Chiaroscuro !

La jungle du Seigneur Pénitent

Les PJ traversent tout l'Empire en quelques jours. S'ils font des escales, ils découvrent les effets de la gangrêve dans d'autres parties du monde. Mais bientôt, le climat change. Un air chaud et humide remonte jusqu'au bastingage en teck de la gondolfière, charriant odeurs d'humus et essaims de moustiques. Au-dessous, la civilisation a cédé la place à une jungle interminable, des kilomètres d'enfer vert recouvrant montagne et vallons.
Le site exact de Brûmazaar est isolé, on passe sans le voir (un sortilège fait dévier de sa route) si on ne

connaît pas sa position. Mais Malathor (ou les PJ), guidés par les étoiles et d'autres repères cryptiques, finissent par découvrir une montagne solitaire mangée par la jungle et la brume. Le ciel semble y venir à la rencontre de la terre, mêlant ses nuages aux faîtes brumeux des séquoias géants et noyant le paysage dans l'incertitude. La jungle environnante (jet de Détection DD 15) est constellée de ruines sur des kilomètres. Brûmazaar, la " Contrée-où-la-Mort-n'existe-pas ", ressemble à un fantomatique " bout du monde ", étouffé par les insectes et la pluie fine qui s'insinue dans le moindre interstice.

La montagne forme un " U " enfermant une vallée encaissée, cachée par la brume. À l'entrée, une tour solitaire monte la garde, hérissée de télescopes et de longues-vues…

Une seule personne habite cette tour : le chevalier Dunkhan, gardien sacré de Justicaar et 33e Seigneur Pénitent de Brûmazaar. Les Seigneurs Pénitents forment une branche secrète de l'Ordre de Justicaar, composé d'un unique représentant par génération. Lorsque son temps est venu, celui-ci fait vœu de solitude, renonce à sa vie passée et devient le gardien de Brûmazaar jusqu'à sa mort. Son rôle est de surveiller la contrée maudite, de s'assurer que le Mal qui y règne ne se répand pas au-delà, et d'empêcher d'éventuels " hérétiques " d'en percer les secrets…



Dunkhan utilise ses télescopes, une boule de cristal et des aigles dressés pour surveiller les abords de Brûmazaar. À moins que les PJ n'aient pris des précautions magiques, il les repère et vient à leur rencontre, monté sur son griffon de guerre.

Cette rencontre est très similaire à celle du " chevalier draconique " dans l'Acte V, à ceci près que Dunkhan est perturbé par son isolement. Il est partagé entre le désir de renouer un contact humain, et celui d'entraver toutes incursions. Si les PJ sont capables de jouer sur du velours, le combat est évitable. Dunkhan leur propose alors de séjourner chez lui, " s'ils promettent de ne pas s'aventurer au-delà ".

Le Seigneur Pénitent vit dans l'austérité. Il connaît l'existence de la gangrêve (par sa boule de cristal), et il est content d'être épargné. Ces seuls " amis " sont les Ounganns, une tribu évangélisée par son Ordre, qui vit loin au sud et révère le chevalier (il les soigne grâce à son *Bâton de soins*). 15 chasseurs Ounganns sont justement en visite chez lui. Ils sont

vêtus de hardes imitant les prêtres de Justicaar, mais ne sont pas arriérés, et peuvent fournir des renseignements aux PJ (compétences et *roleplay*). Leur seul défaut est de vouloir sans cesse toucher leurs cheveux (eux ont la peau glabre) ou leur équipement. Leurs légendes prétendent que :

• Brûmazaar fut un empire maudit mille ans auparavant, le royaume d'Azel-Liark, le Serpent Lunaire, archiliche et Seigneur des Six Portes. Ses sacrifices ont décimé les peuples de la jungle. Puis un Grand Homme (Anthéos) et ses missionnaires sont venus, et ont vaincu la liche.

• La contrée est cependant toujours maudite. Les Ounganns disent que la Mort n'y a pas cours, leurs shamans vont y parler avec les esprits, et prétendent que si on enterre un corps dans le sol de Brûmazaar, il reviendra le lendemain. Ce genre de rituel est interdit par la tribu.

• Des Mohwandis, sortes de " vampires ", vivraient dans les ruines de la vallée brumeuse. Le jour, ils s'infiltrent jusqu'aux villages Ounganns et enlèvent des proies, pour les dévorer la nuit. Les hommes chez Dunkhan forment une chasse-partie censée les exterminer.

• Il ne faut jamais séjourner dans la vallée de Brûmazaar après le coucher du soleil. Des horreurs et des spectres s'y promènent librement, notamment un " dragon " (une hydre zombie) et un fantôme blafard armé d'une terrifiante épée noire (Anthéos).

Dunkhan confirmera ces faits, en grommelant. Il est dans sa tour pour monter la garde, ne veut pas savoir ce qui se passe dans la vallée, " du moment que rien n'entre ni ne sort ". Les PJ devront tromper sa vigilance. Notez que s'ils l'affrontent, les Ounganns deviendront leurs ennemis, et les traqueront dans la jungle (de jour).
Dunkhan, ex-chevalier draconique : Guerrier 12, pv 104
Griffon : pv 65
Chasseur Ounggann (15) : Combattant humain 2, pv 15

Anthéos

Un peu plus de mille ans auparavant, Anthéos détruisit l'archiliche et fondait la cité sainte d'Anthéone. L'augmentation du nombre des croyants propulsa alors le Dieu Justicaar dans les hautes sphères célestes. C'est ainsi que Justicaar se vit confier le jugement d'Oblivion, qui le conduisit à fragmenter la clé Chiaroscuro (cf. O1 p.2).

> **La fin de Malathor ?**
> Tôt ou tard, Malathor entend parler de la " résurrection des morts " et fausse compagnie aux PJ. Il va enterrer le corps de son fils dans la vallée maudite, et attend toute une nuit. Au matin, le cadavre de Valkin s'anime sous la forme d'un immonde zombi, et Malathor le tue de ses mains, avant de perdre l'espoir et la raison. En fonction de leurs actions, les PJ peuvent apprendre tout ou partie de cet épisode. Quoi qu'il arrive, le paladin disparaît ensuite. Son devenir restera un mystère, jusqu'à un prochain scénario de la campagne d'Oblivion...

Ce que la légende ne dit pas, c'est que le dieu proposa justement la garde d'un fragment à son premier Archonte, Anthéos! Une telle confiance allait de soi... et pourtant. Anthéos ne résista pas au pouvoir tentateur. " Protéger de tout " la Clé-des-Songes devint son leitmotiv. Devenu paranoïaque, il abandonna son règne pour un pèlerinage secret, en un lieu où personne ne le retrouverait : Brûmazaar, la contrée de ses premiers exploits.

Là, il commis l'irréparable : il assassina ses derniers suivants (qui devinrent des fantômes) pour demeurer seul à chérir Chiaroscuro. Anthéos lui-même mourut peu après, et se transforma également en fantôme...

Depuis, Anthéos refuse d'admettre qu'il est mort et poursuit une vie errante, persuadé que les " changements " qui l'entourent sont des épreuves imposées par son dieu. Ainsi, il erre la nuit dans les ruines en " chassant " d'autres morts-vivants (qu'il ne repousse pas), il conserve des sorts " de contact " (qui restent inefficaces), il se méfie des " démons déguisés en chevaliers " (Dunkhan), etc.

Il vit dans, et autour, la dernière demeure d'Azel-Liark : la Pyramide de la Lune. Cette pyramide abrite en effet un portail vers une portion isolée du Plan Négatif (l'univers des morts-vivants), responsable de tous les effets étranges rencontrés dans la Contrée-où-la-Mort-n'existe-pas. Ce portail s'ouvre chaque nuit, libérant les fantômes d'Anthéos et de ses anciens suivants, chaque matin il se referme en les rappelant.

Anthéos est un formidable adversaire, qui dispose en outre d'une arme connue des PJ, une épée Dame d'Ombre ! Elle a été confiée à l'Archonte en même

temps que Chiaroscuro après la " chute " d'Oblivion, et le fantôme peut la manier (cf. O1 p.54, sans les Extases). Au total, les PJ disposent plusieurs façons de vaincre Anthéos : l'éliminer (difficile), l'occuper pendant qu'ils s'emparent du fragment de Chiaroscuro (dans la portion isolée du Plan Négatif), ou libérer l'âme de ses anciens suivants, qui s'occuperont du fantôme à leur place. À vous de leur faire découvrir ces possibilités en fonction du " roleplay " et des réactions de cet étonnant personnage.

L'emprise des ténèbres

Les ruines de l'ancien temple d'Azel-Liark s'élèvent au cœur de la vallée encaissée. Les PJ doivent progresser dans la touffeur moite de la jungle, parmi les brumes opalescentes et le crissement continu des insectes. De part et d'autre du sentier, certains arbres séculaires déploient de gigantesques ramures phosphorescentes, constellées çà et là d'étranges fleurs lumineuses…
Se rendre dans la vallée demande 4 heures. Du coucher au lever du soleil, elle est sous l'influence du Plan Négatif : quiconque y meurt revient sous forme de zombie le lendemain matin; toutes les armes et objets perdent 1 bonus d'altération (ex: une épée +2 devient +1, sans changer ses pouvoirs, une armure +1 est toujours magique mais sans le +1, etc.).
Les rencontres dépendent de la période: 20%/h d'en faire le jour, 35%/h la nuit.
Jour (1d10) : 1-2: ours monstrueux, 3-4: hyènes, 5: hydre zombie, 6-7-8: serpents variés, 9: " tendriculos ", 10: gelée ocre.
Nuit (1d10) : 1-2: Anthéos, 3: fantôme d'un ancien suivant, 4: hydre zombie, 5-6: 1d6 wight, 7-8: 1d3 will-o-wisp, 9-10: 1d6 ombres.

A : Ruines

Rien d'intéressant hormis des vestiges témoignant de la cruauté des antiques habitants.

B : Ancien palais

C'est ici que reviennent chaque nuit les " Mohwandis ": une tribu de 30 " wights " qui organisent de sanglants sabbats, où leur chef multiplie les sacrifices humains (il porte une double-hache orque, *Maudite*, *Sanglante*, +3).
Wight (30) : pv 26

C : Caverne de l'ours monstrueux

Il rôde le jour dans la jungle, quand les Mohwandis sont absents.
Ours monstrueux : pv 102

D : Territoire des hyènes

Elles sont attirées là par les cadavres abandonnés par les Mohwandis, et ne sortent qu'en journée.
Hyènes (12) : pv 13

E : Chapelle de Justicaar

Chaque nuit, les fantômes y revivent leur antique tragédie (20%/heure de les observer). Dans un silence spectral, on y voit Anthéos lancer un sort à un groupe de 5 chevaliers du Jugement. Un jet de Connaissance des sorts (DD 15) révèle un *commandement supérieur*; et lire sur les lèvres d'Anthéos (DD 10) donne " combattez-*la* ". Les chevaliers s'éloignent alors épouvantés, comme s'ils marchaient malgré eux vers quelque funeste destin. L'explication : l'Archonte a ordonné à ses suivants d'attaquer l'hydre zombie, qui les a mis en pièce!

F : Hydre zombi

Cette création d'Azel-Liark erre 20% du temps hors de son antre. On trouve ici les os et l'équipement des anciens suivants d'Anthéos. Si les os sont *bénis* (idem sort) et enterrés en sol consacré (idem *consécration*) ou dans la chapelle de Justicaar, les âmes des fantômes sont libérées. Lors de la prochaine manifestation d'Anthéos, ils apparaîtront 1d4 rounds après lui, et l'emporteront alors en enfer, abandonnant son épée derrière eux.
Hydre zombie, 10 têtes : pv 125

La Pyramide de la Lune

Cette pyramide à degrés, décorée de fresques démoniaques, est construite dans une pierre noire au contact étrangement glacial. De temps à autre, un éclair jaillit des nuages et vient, dans un crépitement, en frapper le sommet.

L'archiliche Azel-Liark, Seigneur des Six Portes, en fit l'une de ses retraites. Son symbole, un serpent rampant sur une lune, est régulièrement reproduit.

1 : Jardin expérimental

Il abrite des espèces inconnues, dont un " tendriculos ". Au centre, un pentacle conjure automatiquement un animal tous les 3 jours pour le nourrir (1 DV).
" Tendriculos " : pv 94

2 : Entrée

Les mots " vade retro " furent gravés en divers langages sur le sol par les premiers missionnaires de Justicaar, pour décourager tout humanoïde. Deux mètres plus loin, un *Symbole de sommeil* est gravé sur la voûte, affectant toute créature passant au-dessous.

3 : Gelée ocre

Ce monstre a élu domicile ici, attiré par les proies faciles régulièrement prises au piège du Symbole de sommeil (elle y est immunisé).
Gelée ocre : pv 80

4 : Second avertissement

" Vade retro " est encore écrit sur le sol. Dans la pièce suivante, les missionnaires ont placé l'illusion permanente d'un tas d'or, cachant un *Symbole de discorde* : un piège destiné aux pilleurs de tombes.

5 : Dernier avertissement

Un dernier " Vade retro " est gravé devant cette double porte en pierre, ornée d'anneaux en bronze, reliés par une chaîne cadenassée en mithral (serrure DD 25, piège à aiguille FP 10, Fouille DD 21, Désamorçage DD 25, +14 à distance / 1d4pv + poison Essence d'Ombre). Une fois la chaîne retirée, il faut pousser la porte, et non tirer sur les anneaux, qui portent un *Symbole de mort* (75pv).

6 : Pièces en ruine

Elles sont ornées de vestiges variés. 20% d'y rencontrer un golem de chair, que l'archiliche employait comme esclave (il y en a 6 en tout).
Golem de chair (6) : pv 49

7 : Hall d'audience

Il est orné d'un trône encastré dans un gigantesque squelette de dragon (*flétrissure* 15d8, 1/2 si JdS DD 25, pour quiconque s'y assoit). Huit squelettes en habit d'apparat encadrent la pièce, deux sont des mohrgs (un porte un *anneau majeur de résistance élémentaire, feu*).
Morgh (2) : pv 91

8 : Laboratoire de création

D'immondes cuves de formol abritent les restes d'humanoïdes formant les golems (30% d'en rencontrer un vrai, dissimulé parmi les " ébauches "). Une cache secrète (Fouille DD 25) abrite un *Scarabée de bannissement des golems*, et un *Manuel de santé corporelle* (+4).

9 : Régénération des golems

Les éclairs qui frappent la pyramide sont canalisés dans cette pièce aux murs de fer, où ils rebondissent pendant 1d10 rounds avant de se perdre dans le sol (10% toutes les 10 min. qu'un éclair arrive, idem sort, 10d6pv). Les golems ont " l'habitude " de s'y placer pour régénérer (40% d'en rencontrer un).

10 : Bibliothèque antique

Elle contient des dizaines de livres (dont *un Livre de Viles Ténèbres*, et un *Tome de compréhension* +4), maintenus par des cales en forme de squelettes miniatures. Si un livre quitte la pièce, les miniatures se transforment en squelettes animés et attaquent le voleur (ils ne peuvent pas être " repoussés ").
Squelette miniature (50) : pv 1

11 : Portes secrètes

Elles sont toutes piégées pour s'abattre sur celui qui les ouvre (FP9, pas de jet d'attaque, 14d6, jet de Réflexe DD 18 1/2, Fouille DD 20, Désamorçage DD 25).

12 : Salle des portes dimensionnelles

Le pentacle au centre confère une Protection contre le mal permanente.
- " A " permet de faire venir une créature du plan des ombres (10% par round d'attirer un " shadow mastiff " si on se tient à moins de deux mètres).
- " B " fonctionne comme une sphère d'annihilation, fixe.
- " C " est brisé, ne fonctionne plus.
- " D " téléporte toute personne qui la franchit dans le palais des Mohwandis.
- " E " est gravé d'un mot en lettre de feu : si on le prononce dans le pentacle, on ouvre un seuil vers les enfers (durée 20 rounds, 5% par round qu'un diable vienne voir ce qui se passe, 1d6 : 1-2 : lémure ; 3 : osyluth ; 4 : barbazu ; 5 : érinyes ; 6 : hamatula). La sixième porte est le pentacle lui-même, il se transforme chaque soir en puits ténébreux, jusqu'au matin : un seuil vers le Plan Négatif !

Plongée au cœur du Plan Négatif !

Le portail plonge dans une portion isolée du Plan Négatif, semblable à une " bulle " fermée de quelques kilomètres. Ce Plan est l'antithèse absolue de la vie : obscur, glacial, il n'abrite ni air, ni lumière, ni son. Pire, l'énergie vitale y est drainée au rythme de 2d6pv/round, toute créature à 0pv étant irrémédiablement détruite (pas de résurrection). Ses seuls " habitants " sont les morts-vivants, qui puisent ici leur pouvoir de drainage (niveau négatif, etc.). Y survivre est ardu, un sort de *protection contre l'énergie négative* empêche la perte de pv, mais respirer reste un problème (cf. règle de noyade, GdM chap.3). Le simple désir de se déplacer suffit à mouvoir son corps (idem *Vol*), mais l'absence de repère empêche de se diriger.

Chiaroscuro est prisonnière en ce lieu hostile, dans une " chapelle des ténèbres " jadis bâtie par Azel-Liark. Pour la trouver, les PJ devront recourir à la magie (ex: sort *orientation*) ou à la Matrice, qui détecte aussitôt Chiaroscuro dès qu'elle se trouve dans le même Plan. Il faut alors simplement " souhaiter " aller dans la bonne direction. Le trajet prend 1d6+4 rounds " aller ", autant au retour, plus le temps passé sur place. Tout être vivant présent ici à 5% de chance par round d'attirer l'attention d'un mort-vivant (tirez 1d4, 1- 1d4 ombres, 2- 1d3 âmes en peine, 3- 1d2 spectres, 4- 1d2 fantômes). On ne peut ni détruire ni commander à des morts-vivants dans le Plan négatif.

La " chapelle des ténèbres " n'est visible que lorsqu'on y arrive : c'est une tour d'église de deux étages aux bas-reliefs démoniaques, bâtie sur un énorme rocher irradiant une pâle lueur grise. Il ne reste aucun vestige de l'archiliche en ce lieu, qui sert aujourd'hui de repos au fantôme d'Anthéos (20% qu'il soit là). Le rez-de-chaussée abrite un lutrin supportant l'unique copie des " Tables d'Anthéos ", une œuvre étourdissante, que les PJ pourront emporter. Ils y apprendront la plus incroyable des révélations : comment un être Solaire, dépêché par le dieu Justicaar, confia à Anthéos le fragment de Chiaroscuro et l'ultime secret d'Oblivion, les Incarnins constituent les quatre aspects de la personnalité d'un même dieu, le Dieu-Céphale! Chiaroscuro est la source de son pouvoir divin. Une fois la Clé recomposée, il suffit de la confier à n'importe quel Incarnin pour provoquer sa " réunification " instantanée avec ses pairs... et ressusciter le Dieu-Céphale, ce qui anéantira aussitôt l'Écorcheuse, et rouvrira les portes d'Oblivion!

Le 4e fragment de Chiaroscuro est un Triangle de Chair, aux mêmes propriétés que les précédents (cf. O1 p.46). Il est posé sur un autel de crânes, au premier étage. Sitôt que les PJ s'en sont emparé et ont quitté le Plan négatif, ils n'ont plus qu'à contacter Sinsemillia via le Miroir d'Audience, pour être transmigrés vers Oblivion.
Il est temps, à présent, de relever le plus grand défi qu'ils puissent imaginer : vaincre l'Écorcheuse... et ressusciter un Dieu!

ACTE VIII : AINSI MEURENT LES INCARNINS

Quelques heures avant la Fin du Monde...

D'abord les ténèbres... Puis, retour vers la réalité... Brouhaha fébrile... voix martiales et fracas d'armes que l'on affûte. Le décor se précise: la voûte d'une tour d'onyx gigantesque. À côté des PJ, le visage sévère d'une enfant qui a grandi trop vite : Sinsemillia! À son flanc, elle porte une lugubre lame d'onirîom à la place de son habituelle épée de bois. Derrière, une petite troupe s'affaire, en préparation d'un affrontement... L'Incarnin prend aussitôt la parole pour leur expliquer la situation :

- Les PJ sont au cœur d'un mausolée abandonné non loin d'Alba-Secundum, la citadelle de l'Écorcheuse.

- En effet, les troupes du Mal ayant localisé la retraite de Sinsemillia pendant le séjour des PJ dans le " Vrai Monde ", l'Incarnin du Bien a changé de tactique.

- Elle a lancé des leurres à travers Oblivion (des groupes mobiles de pixies polymorphés en Sinsemillia) destinés à disperser les forces de l'Écorcheuse.

- Puis, elle a réunit ici ses troupes d'élite dans l'espoir d'infiltrer un commando au cœur d'Alba-Secundum, pour libérer les enfants prisonniers des geôles de l'Écorcheuse et tenter de la détruire.

- Sinsemillia n'a aucune nouvelle de Schisme qui semble se terrer dans son palais.

- Oblivion est au bord de la rupture, gangrêve et Ravageurs sont omniprésents et nul quartier ne connaît la paix...

Dès que les PJ communiquent à Sinsemillia ce qu'ils ont appris dans l'acte précédent, l'espoir renaît : ainsi, Chiaroscuro, la source même du pouvoir de l'Écorcheuse, constitue également le défaut de sa carapace. Plutôt que de chercher l'affrontement frontal avec l'Écorcheuse, il est plus judicieux, à présent, de tenter de réunir tous les fragments de la Clé-des-Songes afin de ressusciter le Dieu-Céphale... Et même si cela signifie la disparition des Incarnins, Sinsemillia est prête à se sacrifier.

Elle réunit rapidement un conseil de guerre, puis élabore un plan d'action qui constitue l'ultime chance pour Oblivion et le monde terrestre de ne pas tomber sous le joug définitif de l'Écorcheuse. Ainsi, Sinsemillia (équipée d'un ou plusieurs fragments de Chiaroscuro, selon les performances des PJ, afin d'accroître sa puissance) envisage de défier l'Incarnin du Mal sur son propre territoire, à Alba-Secundum! Elle va donc lancer une attaque " aérienne " sur l'Ogritch, la " paume griffue ", une immense terrasse ouverte au creux de la " main " formée par la citadelle de l'Écorcheuse, qui sert de terrain d'envol et de rassemblement. L'objectif est de forcer l'Incarnin du Mal à un face-à-face. Il est peu probable qu'elle résiste à la tentation de détruire elle-même Sinsemillia et de s'emparer d'un nouveau fragment! l'Écorcheuse n'est évidemment pas stupide, elle est consciente des risques qu'entraînerait la proximité des fragments (elle doit éliminer d'abord les Incarnins), elle laissera certainement ses propres reliques à l'abri dans sa citadelle...

C'est là que les PJ interviennent : alors que Sinsemillia attirera l'attention de l'Écorcheuse le plus longtemps possible à l'extérieur, les PJ s'introduiront au cœur d'Alba-Secundum (via les voies souterraines qu'ils connaissent déjà, cf. O1 p.47-50) pour tenter de rejoindre le Nid de l'Incarnin et s'emparer du/des fragments de Chiaroscuro entreposé/s. Normalement, ces fragments devraient se trouver à proximité des " œufs ", découverts par les PJ lors du précédent scénario, car leur pouvoir sert à engendrer les Ravageurs...

Enfin, une fois en possession des fragments, il leur faudra encore rejoindre Sinsemillia sur l'Ogritch pour les fusionner avec le/s sien/s.

Sinsemillia propose ainsi un fantastique " coup de poker ", une véritable opération commando aux allures de mission suicide mais dont l'issue déterminera l'avenir de deux mondes.

La Bataille de l'Ogritch

Dominant Oblivion de son immonde silhouette, Alba-Secundum semble déchirer les cieux de la Cité de la Nuit de ses griffes démesurées. En son centre, scintillant d'une lueur livide, l'Ogritch étend son immense surface torturée comme une ignoble paume lépreuse...

Le plan de Sinsemillia comporte deux actions simultanées dont l'objectif unique est la réunion des quatre fragments de Chiaroscuro et leur fusion pour ressusciter le Dieu-Céphale : un groupe fera diversion sur l'Ogritch, son but est de gagner un maximum de temps pour que le second groupe infiltré dans les profondeurs d'Alba Secundum puisse récupérer les morceaux d'artefact. Les PJ peuvent choisir indifféremment de faire partie d'un groupe ou l'autre.

L'Ogritch.
Gigantesque terrasse (200x200m), on y accède par les airs ou par un monumental escalier courant sur les murs extérieurs d'Alba Secundum. Au centre, un vaste puits (diamètre. 18m) descend vers les profondeurs de la citadelle. Une grille, actuellement ouverte, permet d'en obturer le passage.

De part et d'autre, deux impressionnantes trompes d'os sont éclairées par des feux pâles, brûlant dans des vasques en pierre. Enfin, d'étranges arbres livides aux racines démesurées jaillissent de loin en loin sur la terrasse de l'Ogritch (" végétation " et reliefs peuvent être à loisir exploité pour ce combat).

Il est difficile d'être très simulationiste dans la gestion de cet affrontement de masse. Privilégiez plutôt le plaisir du jeu, et faites évoluer la situation en fonction des actions globales des PJ. En résumé, trois cas sont possibles :

1) Leurs actions sont efficaces : l'Écorcheuse perdra 1/2 de ses forces et Sinsemillia 1/2.

2) Elles sont moyennes : l'Écorcheuse perdra 1/3, Sinsemillia 2/3.

3) Mauvaises : l'Écorcheuse perdra 1/4, Sinsemillia 3/4.

Les forces en présence.
L'Ogritch est en permanence parcouru par des patrouilles de 1d4 orques blêmes, de 1d2 ghûraghasta, de 1d2 Mangeuses d'Araignées sur place. Lorsque les forces de Sinsemillia débarquent, un orque tente de sonner l'alarme dans une des deux trompes. S'il y parvient, 6 rounds après arrivent 50 orques blêmes, 1d8 ghûraghastas, 1d3 Ravageurs, puis l'Écorcheuse en personne ! Sinon les PJ disposeront de 20 rounds avant l'arrivée des renforts et pourront ainsi préparer quelques parades : fermeture de la grille (Force DD 25), incantation de sorts, dissimulation…

Les troupes de Sinsemillia sont composées pour leur part de 5 satyres prêts à utiliser leurs flûtes charmeuse, 3 éfeemères décidées à vivre leur Apothéose pour que triomphe le Bien, un essaim de 10 méphites de l'air, et 50 grigs qui tenteront d'immobiliser l'adversaire par des enchevêtrements. Ces tactiques sont indicatives, laisser les PJ en imaginer d'autres ; s'ils ne pensent à rien, les fées feront ce qui est proposé.

Des renforts inespérés.
Si les PJ sont parvenus à convaincre Schisme, ce dernier interviendra à cet instant : il se téléporte sur place, tandis que 5 Tisseurs de Destin escaladent le monumental escalier. Choisissez un moment dramatique pour rendre son intervention décisive : sauve un PJ promis à une mort certaine, dévie un coup fatal destiné à Sinsemillia…

Dans les profondeurs.
Le commando qui s'infiltre par les canaux souterrains comprend 2 éfeemères, 5 méphites de l'air et des PJ volontaires. Son objectif est le Nid de l'Écorcheuse (cf. O1 p.47-50).

Là, Chancruus fait le guet devant l'entrée menant à la salle des œufs. À l'intérieur, deux ghûraghastas " préparent " les futurs Ravageurs.

Un autel métallique, surmonté d'ignobles instruments chirurgicaux (la scène du " cauchemar " initial de l'Écorcheuse!), s'élève au cœur d'un immense champ d'œufs renfermant des dizaines d'enfants kidnappés. L'ensemble baigne dans une lueur maléfique dispensée par le fragment de l'Écorcheuse, un triangle de ténèbres flottant dans le vide, au-dessus de l'autel (les autres fragments éventuels sont sur l'autel).

Le choix des PJ. L'issue de cet épisode est libre, par conviction ou par faiblesse, les PJ influenceront selon leurs actions réellement la situation dans un sens ou l'autre, et l'Incarnin qu'ils choisissent d'aider (" favoriser un dieu " est un choix tentant, et rien ne les empêche de trahir Sinsemillia, ou Schisme…). L'avenir d'Oblivion dépend d'eux!

De la Clé-des-Songes naquit le Dieu-Céphale...

Dès que les PJ s'emparent des fragments restants, il ne leur reste plus qu'à rejoindre l'Ogritch pour provoquer la fusion et reconstituer Chiaroscuro!

Notez, qu'une fois les 4 fragments à moins de 200m les uns des autres, leur force d'attraction est telle qu'ils ne peuvent plus s'éloigner (quiconque tente de s'enfuir avec un fragment échoue, y compris les Incarnins). Quoiqu'il arrive, c'est sur l'Ogritch que l'avenir d'Oblivion se jouera...

Pour recréer Chiaroscuro, il suffit de mettre les fragments au contact afin que se reforme automatiquement le tétraèdre de la Clé-des-Songes, et, à cet instant...

... Les nuages se figent dans les Cieux de la Cité de la Nuit, les secondes s'arrêtent et une vague de puissance envahit le demi-plan. Chiaroscuro s'élève dans les airs. Silence. Puis, à l'instant où l'un des Incarnins la touche, un Jour aveuglant remplace la Nuit éternelle d'Oblivion! Le Temps se remet en marche et dans un bruit de tonnerre, les Incarnins survivants se désintègrent, en un extraordinaire flux d'énergie absorbé immédiatement par Chiaroscuro!

Alors, la Clé opère son ultime mutation. Le Triangle de Ténèbres se déforme, matérialisant d'obscures entrailles, bientôt recouvertes par le Triangle de Chair élongeant des muscles divins, tandis qu'une armure d'écailles jaillit du Triangle de Cuivre, et que l'esprit du Triangle de Papier lui confère la Raison...

Dans un contre-jour aveuglant, les PJ entrevoient alors les fabuleux contours du corps marin du Dieu-Céphale qui les fixe un instant... avant de plonger d'un formidable bond dans les flots de l'Océan Chromatique à quelques dizaines de kilomètres de là. Les PJ viennent d'assister à la résurrection d'un Dieu !

Une onde de choc traverse alors Oblivion, un pouvoir extraordinaire investit chaque chose... et la barrière divine qui scellait Oblivion disparaît. La nuit revient sur la Terre des Chimères, libérée de sa prison. Les PJ sentent alors la présence du Dieu Céphale au plus profond de leur âme puis s'endorment. Ils se réveilleront dans le Vrai Monde, quelques instants plus tard, désorientés, et débarrassés de la gangrêve si elle les infectait...

... Un nouveau jour se lève sur le Plan primaire. En cette saison des Souffles Ardents, des oiseaux volent déjà dans l'air chaud, indifférents aux PJ et à leur cauchemar qui s'achève. Libres, tout simplement...

Épilogue

Oblivion est redevenue un demi-plan de l'Éther comme des centaines d'autres. On y accède à présent par des moyens " habituels ", comme un sort, un souhait, etc. Encore faut-il parvenir à le situer dans les limbes du Plan éthéré.

En effet, la plupart des gens ne connaissant pas son existence, et aucun voyageur, même puissant ne devrait y accéder avant des mois...

Les Incarnins ont disparu, mais Oblivion reprend, après un temps de trêve, son fonctionnement chaotique et violent : les puissants Nuitants sont à présent les maîtres de la Cité de la Nuit et ils ne leur faudra pas longtemps pour reconstituer des clans destinés à s'affronter. En fonction des Incarnins ayant survécu avant la fusion et la reconstitution du Dieu-Céphale, la Terre des Chimères connaîtra néanmoins une évolution plus ou moins favorable en fonction de la " polarité " de ce dernier :

- **Si l'Écorcheuse est vaincue**. Le Dieu-Céphale, issu de la fusion de Schisme et de Sinsemillia, ou de Sinsemillia seule, devient Bon Chaotique ou Neutre Bon. Et des endroits paisibles, tel le Lac de Morte Pensée, apparaissent. Mais Oblivion ne change pas fondamentalement : elle hérite toujours des rêves et des cauchemars issus du sommeil des autres dieux... En revanche, dès lors que l'esprit pur de Sinsemillia est présent au cœur du Dieu Céphale, la gangrêve disparaît partout (ceux qui étaient à des stades terminaux guérissent subitement) et tous les enfants prisonniers d'Oblivion réapparaissent dans le Vrai Monde. Les PJ eux, gagnent instantanément un niveau (cadeau du Dieu). Les conséquences sont superposables, mais plus mitigées sur Oblivion, si le Dieu-Céphale devient Neutre Chaotique (fusion des trois Incarnins).

- **Si Sinsemillia est tuée** avant la fusion laissant Schisme et l'Écorcheuse (Dieu Mauvais Chaotique), ou Schisme seul (Dieu Neutre Chaotique), Oblivion devient une terre encore plus sordide, lugubre et

empreinte de folie. Et dans le monde terrestre, tous les Gangrêvés décèdent, mais il n'y a pas de nouveau cas. Privé de la volonté de l'Écorcheuse, la gangrêve s'éteint.

- Et Si... l'Écorcheuse a " gagné "? Le Dieu Céphale devient Neutre Mauvais, animé par les seuls sentiments résiduels de l'Incarnin du Mal. Ayant accédé à un stade supérieur d'existence, il se désintéresse temporairement du Plan Primaire, pour explorer d'autres cieux... Dans le monde terrestre, la gangrêve fait des milliers de victimes pendant des semaines, puis est finalement contenue par une coalition de héros grâce à de très puissants artefacts et à des appuis divins. Elle restera dans les mémoires comme l'un des plus grands fléaux de tous les temps. Oblivion deviendra un demi-plan abominable en quelques siècles, et finira par passer dans les Plans Extérieurs des Enfers.

Dans tous les cas, les PJ sont pour l'instant coupés d'Oblivion, à nouveau orphelins de leurs racines oniriques, Oubliés une fois de plus dans le Vrai Monde...

De nombreux mystères planent encore sur leurs formidables aventures : se doutent-ils de la responsabilité de Justicaar dans la condamnation de la Terre des Chimères ? En connaissent-ils les véritables motivations ? Et puis surtout, pourquoi l'ombre de l'archiliche Azel-Liark semble-t-elle planer inlassablement sur cette campagne ?

Autant d'interrogations, de défis qui restent à présent en suspens dans les limbes des sphères divines...

Jusqu'à ce qu'un nouveau rêve, peut-être, vienne éclore dans le cerveau ensommeillé d'un groupe de héros...

Récapitulatif des monstres

Guerrière Soong

Guerrière 8/Barbare 1, FP 9; DV 9d10+27; pv 88; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 20 m; CA 17; Att +16/+11 (+18/+12 en rage) (2d6+10, cimeterre 2 mains), +8 c.à.c (+10 en rage) (1d4+2, morsure); AL CN; JS Réf +6, Vig +9, Vol +2; For 18, Dex 16, Con 17, Int 13, Sag 8, Cha 14.
Compétences/dons: Escalade +12, Saut +20, Rage, déplacement accéléré, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Attaque en puissance, Attaque éclair, Arme de prédilection (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Attaque en rotation, Expertise du combat.
Possessions: Cotte de mithril, *Cimeterre à deux mains +2 de vitesse/chaotique (+2d6 loyal), anneau de liberté de mouvement, Bottes de déplacement et de saut.*

Randel Kane

Guerrier 8, FP 8; DV 8d10; pv 53; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 6m; CA 20; Att +11/+6 c.à.c (1d8+6/crit. 17-20, épée longue +2); AL N; JS Réf +5, Vig +6, Vol +2; For 14, Dex 17, Con 11, Int 13, Sag 11, Cha 13.
Compétences/dons: Escalade +7, Dissimulation +4, Saut +5, Détection +4, Équitation +10, Science du critique (épée longue), Expertise, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Attaque en puissance.
Possessions: Crevice, épée longue +2, cheval léger, *liens de fer de Bilarro.*

Milicien

Combattant 2, FP 1; DV 2d8+2; pv 11; Init +1 (dex); VD 9m; CA 15; Att +2 c.à.c (1d8/19-20/x2 crit., épée longue), +4 dis. (1d8/19-20/x2 crit. arbalète légère); AL LN; JS Réf +1, Vig +4, Vol -1; For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 8.
Compétences/dons: Saut +2, Escalade +2, Équitation +7, Intimidation +1, Combat monté, Tir monté
Possessions: arbalète légère, épée longue, cotte de maille, cheval léger.

Prêtre du temple

Clerc 4, FP 4; DV 4d8+4; pv 25; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 6m; CA 18; Att +6 c.à.c (1d8+2/19-20/x2 crit., épée longue);

AL N; JS Réf +3, Vig +6, Vol +8; For 15, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 16, Cha 16.
Compétences/dons: Concentration +3, Diplomatie +7, Connaissance/religion +5, Détection +5, Science de l'initiative, Préparer une potion, Fabriquer un parchemin.
Sorts préparés: domaines Connaissance, Soin (4+1/3+1): 0 - *détection de la magie* ; 1 - *sanctuaire, soin de blessures légères, augure* ; 2 - *discours captivant, silence, zone de vérité.*

Elfe de Farendhell

Combattant 1, FP 1; DV 1d8; pv 4; Init +2 (dex); VD 9m; CA 16; Att +4 dis. (1d8, grand arc); AL LB; JS Réf +2, Vig +2, Vol -1; For 14, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 8, Cha 3.
Compétences/dons: Escalade +5, Dissimulation +6, Spécialisation martiale (grand arc)
Possessions: armure de cuir clouté, grand arc

Gobelin

Combattant 1, FP 1; pv 10; Init +1 (dex); VD 6m; CA 17; Att +1 c.à.c (1d6-1/x3 crit, lance légère), +3 dis. (1d4, fronde); AL NM; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.
Compétences/dons: Dissimulation +3, Détection +2, Équitation +3, Combat monté
Possessions: lance légère, feux grégeois, fronde

Chef de meute gobelin

Guerrier 6, FP 6; pv 43; Init +2 (dex); VD 6m; CA 17; Att +7/+2 c.à.c (1d6+2/19-20 crit, épée courte); AL NM; JS Réf +6, Vig +8, Vol +2; For 10, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8.
Compétences/dons : Dissimulation +4, Détection +4, Équitation +4, Combat monté, Attaque en puissance, Spéc. martiale (épée courte), Arme de prédilection (épée courte), Réflexes surhumains, Grande vigueur
Possessions: épée courte

Hyène de guerre

FP 1; DV 2d8+4; pv 13; Init +2 (dex); VD 15m; CA 14; Att +3 c.à.c (1d6+1, morsure); AL N; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1; For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.
Compétences/dons: Détection +4, botte secrète (morsure)

Chevalier-dragon

Guerrier 12, humain, FP 12; DV 12d10+24; pv 80; Init +3 (dex); VD 6m; CA 21; Att +17/+12/+7 c.à.c (2d6+7/crit 17-20, épée 2 mains +2), +18/+13/+8 dis. (1d6+3/crit x3, arc



court +1, flèches +2), AL LN; JS Réf +7, Vig +10, Vol +5; For 15, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 12.
Compétences/dons: Détection +5, Dressage +7, Équitation +13, Saut -2, Arme de prédilection (épée 2 mains), Attaque en puissance, Combat aveugle, Enchaînement, Esquive, Mobilité, Réflexes de combat, Science du critique (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Volonté de fer, Tir monté, Attaque éclair.
Possessions: *armure des Enfermés (plaques +2, sustentation (idem anneau), endurance chaud/froid permanent, régénération 1 pv/jour), épée à 2 mains +2, arc court +1, 5 flèches +2*

Dragon d'acier, adulte

Idem dragon d'argent, loyal neutre.

Lézard géant

Idem dinosaure, mégaraptor.

Humanoïde gangrêvé

FP 1; DV 1; pv 6; Init +0, VD 6m; CA 10; Att +0 c.à.c (1d4, morsure); AL N; JS Réf +0, Vig +0, Vol +0; For 10, Dex 11, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 10.
Compétences/dons: Détection +2, Discrétion +2
Capacités spé.: transmettre la gangrêve

Pupille de Justicaar

Idem Ravageur " enfant ", pv 3

Oskar Holderhek

Nain, Clerc 2, FP 2; DV 2d8+6; pv 21; Init -1 (dex); VD 4.5m; CA 17; Att +2 c.à.c (1d8+1, grande masse), AL LN; JS Réf -1, Vig +5, Vol +5; For 13, Dex 8, Con 16, Int 10, Sag 15, Cha 10.
Compétences/dons: Concentration +8, Soin +7, Robustesse.
Sorts (4/4, Terre, Protection): 0 - *créer de l'eau, purifier l'eau et la nourriture*, 1 - *sanctuaire* x2
Possessions: armure clibanion, grande masse, *Purificateur d'eau perpétuel*

Katanga

Humain, Moine 3 / Adepte 3, FP 6; DV 3d6+3d8-6; pv 22; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 14; Att +4 c.à.c (1d6+1, main nue), AL LN; JS Réf +7, Vig +3, Vol +8; For 12, Dex 16, Con 8, Int 13, Sag 14, Cha 10.
Compétences/dons: Artisanat(tatouage) +10, Soin +8, Connaissance (2 au choix) +5, Acrobaties +6, Esquive, Science de l'initiative, Botte secrète (main nue), Expertise du combat.
Sorts (3/3): 0 - *réparation, soin mineur*, 1 - *commandement*
Possessions: *pigments merveilleux de Nolzur*

Gorm " tête-de-fer "

Gnome, forgeron, Expert 10; DV 10d6+10; pv 63; Init +0; VD 6m; CA 9; Att +8/+3 c.à.c (1d4/19-20/x2 crit, dague de venin); AL NC; JS Réf +3, Vig +4, Vol +7; For 10, Dex 10, Con 12, Int 11, Sag 11, Cha 11.
Compétences/dons: Artisanat (forge) +10, Bluff +8, Connaissance/noblesse +5/religion +4/constructions+3, Détection +4, Intimidation +7, Profession (métallurgie) +9, Psychologie +6, Spécialisation de compétence x2 (artisanat, profession)
Possessions: *anneau d'invisibilité, dague de venin*, armure de cuir

Azmän Sagdïn

Humain, Clerc 7, FP 7; DV 7d8+14; pv 56; Init +6 (+2 dex, +4 Science de l'initiative); VD 6m; CA 20; Att +7 c.à.c (1d8+1/19-20 crit, épée longue +1), AL MN; JS Réf +4, Vig +7, Vol +6; For 12, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 13.
Compétences/dons: Bluff +8, Connaissance (religion) +6, Concentration +8, Diplomatie +5, Intimidation +8, Soin +3, Spécialisation martiale (épée longue), Science de l'initiative, Magie de guerre, Vigilance
Sort (6/6/4/3/2, Connaissance, Eau).: 0- *Détection de la magie* x2, 1- *Commandement* x3, *Sanctuaire* x2, 2- *Discours captivant, Ténèbres, Silence, Alignement indétectable*, 3- *Dissipation de la magie, Respiration aquatique, Marcher sur l'eau*, 4- *Liberté de mouvement, Contrôle de l'eau*
Possessions: *manteau de chauve souris, épée longue +1/énergie lumineuse, cotte de maille +3, potion de forme gazeuse x2*

Gardien d'Azmän

Humain, Guerrier 4, FP 4; DV 4d10+8; pv 40; Init +4 (Science de



l'initiative); VD 6m; CA 17; Att +10 c.à.c (1d10/19-20/x2 crit, épée bâtarde), +6 dis. (1d8/x3 crit, arc composite long); AL N; JS Réf +3, Vig +9, Vol +3; For 12, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 11.
Compétences/dons: Détection +6, Discrétion +4, Intimidation +6, Arme exotique (épée bâtarde), spécialisation martiale (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée bâtarde)
Possessions: cotte de maille, grand bouclier, arc composite long, feux grégeois

Chien de guerre

FP 1; DV 2d8+4; pv 18; Init +2 (dex); VD 12m; CA 16; Att +3 c.à.c (1d6+3, morsure), AL N; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1; For 15, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.
Compétences/dons: Détection +5, Perception auditive +5

Malathor

Humain, Paladin 8, FP 8; DV 8d10+32; pv 93; Init +6 (+2 dex, +4 Science de l'initiative); VD 6m; CA 28; Att +17/+12 c.à.c (2d6+10, épée 2 mains); AL BL; JS Réf +9, Vig +15, Vol +10; For 20, Dex 15, Con 18, Int 14, Sag 16, Cha 18.
Compétences/dons: Escalade +10, Soin +7, Connaissance (religion) +5, Perception auditive +8, Équitation +12, Détection +8, Nage +10, Science du critique (épée 2 mains), Science de l'initiative, Attaque en puissance, spécialisation martiale (épée 2 mains)
Capacités spé.: détection du mal, grâce divine +4, imposition des mains 32pv/j, santé divine, aura de courage, soigner la maladie 2/sem, châtiment du Mal +4/+8 1/j, repousser morts-vivants (Clerc 6) 7/j.
Possessions: *armure de plaques +2, épée à 2 mains +3, anneau de protection +3, manteau de résistance +1, fourreau acéré, gants d'ogre.*

Chevalier du Jugement

Humain, Guerrier 5, FP 5; DV 5d10+10; pv 50; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 6m; CA 19; Att +11 c.à.c (2d6+1/19-20/x2 crit, épée 2 mains); AL LN; JS Réf +4, Vig +9, Vol +4; For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11.
Compétences/dons: Connaissance: religion+5 / noblesse+5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, spécialisation martiale (épée 2 mains), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée 2 mains)
Possessions: armure de plaque, épée 2 mains

Gardien bourreau

Combattant 2, idem milicien, pv 15

Faustit Farendhell

Elfe, Barde 10, FP 10; DV 10d6+50; pv 107; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 17; Att +14/+9 c.à.c (1d6+2, rapière +4); AL MC (gangrêvé); JS Réf +9, Vig +8, Vol +6; For 16, Dex 17, Con 18 (+2), Int 14, Sag 10, Cha 15.
Compétences/dons: Dissimulation +10, Détection +7, Bouger en silence +6, Saut +7, Escalade +6, Science de l'initiative, Botte secrète (rapière), Vigilance
Possessions: *rapière +4, anneau du bélier, 2 pierre ioun* (iridescente & rose), *flûtes de hantise,* cotte de maille.
Note: compétences bardiques inutilisables (gangrêvé stade 5).

Carrion crawler

Grande aberration, FP 4; DV 3d8+6; pv 19; Init +2 (dex); VD 9m/ grimper 4.5m; CA 17; Att +3x8 c.à.c (paralysie, 8



tentacules), -2 c.à.c (1d4+1, morsure); AL N; JS Réf +3, Vig +3, Vol +5; For 14, Dex 15, Con 14, Int 1, Sag 15, Cha 6. Compétences/dons: Escalade +10, Perception auditive +6, Détection +6.

Champignon criard

FP 1; DV 2d8+2; pv 11; Init -5; VD 0; CA 13; Att -; Part: cri; AL N; JS Réf -, Vig +4, Vol -4; For -, Dex -, Con 13, Int 1, Sag 2, Cha 1.

Les Ravageurs

Capacités (cf. O1, p.11-12): permanentes (18e nv.): *anti-détection, esprit impénétrable, vision dans le noir 18 mètres*; 3/j (10e nv.): *discours captivant, soins modérés, blessure modérée, frayeur, détection du Mal, détection du Bien, détection de la magie, détection des pensées, détection de l'invisibilité, don des langues.*
Transformation monstrueuse: inflige terreur (10e nv.) à tout témoin visuel + 1 round de surprise. Acquiert caractéristiques physiques du monstre (DV, pv, init, CA…), et pouvoirs extraordinaires (RM…), sans pouvoir magique, ni surnaturel.

Ravageur non transformé: " enfant "

Enfant, 7-13 ans, FP 1; DV 1; pv 7; Init +0; VD 6m; CA 10; Att +0 c.à.c. (1d4/19-20, x2 crit., dague); AL NC; JS Réf +0, Vig +1, Vol +0; For 11, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 10.
Compétences/dons: Discrétion +4.
Capacités spé.: cf. ravageur, gangrêvé.
Possessions: dague.

Ravageur " Balor "

Ravageur, FP 13; DV 13d8+52; pv 110; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 12m, vol 27m (bon); CA 30; Att +20/+15/+10 c.à.c. (2d6+10/19-20, x2 crit., épée à deux mains+3: Poignard Polymorphe); ou +19/+19 c.à.c. (1d6+7, 2 coups de griffes); Esp/All 1,5m x 1,5m/3m; RM 28; AL CN; JS Réf +9, Vig +12, Vol +13; For 25, Dex 13, Con 19, Int 20, Sag 20, Cha 16.
Compétences/dons: Bluff +18, Concentration +19, Connaissance (une) +13, Diplomatie +17, Discrétion +13, Déplacement silencieux +13, Détection +29, Fouille +20, Perception auditive +28, Ambidextrie, Combat à deux armes, Enchaînement, Science de l'initiative.
Capacités spé.: immunités: poison, électricité; Rés. 20: feu, froid, acide, gangrêvé.
Possessions: Poignard Polymorphe (cf.).

Ravageur " chuul "

Ravageur, FP 7; DV 11d8+44; pv 93; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m, nage 6m; CA 22; Att +12/+12 c.à.c. (2d6+5, 2 griffes); Esp/All 1,5m x1,5m/3m; AL NC; JS Réf +6, Vig +7, Vol +9; For 20, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 5.
Compétences/dons: Détection +13, Discrétion +13, Perception auditive +13, Saut +11, Science de l'initiative, Vigilance
Capacités spé.: paralysie, Agrippement amélioré, " squeeze ", gangrêvé

Ravageur " night hag "

Ravageur, FP 9; DV 8d8+8; pv 44; Init +1 (dex); VD 6m; CA 20; Att +12 c.à.c (2d6+6, morsure); RM 25; AL CN; JS Réf +9, Vig +9, Vol +10; For 19, Dex 12, Con 12, Int 15, Sag 15, Cha 12.
Compétences/dons: Bluff +11, Concentration +12, Détection +14, Intimidation +11, Perception auditive +14, Connaissance des sorts +13, Magie de guerre, Vigilance
Capacités spé.: immunités: feu, froid, charme, sommeil, peur; Maladie (fièvre démoniaque), gangrêvé.

Ravageur " dark naga "

Ravageur, FP 8; DV 9d8+18; pv 58; Init +2 (dex); VD 12m; CA 14; Att +7 c.à.c (2d4+2, poison, dard), +2 c.à.c (1d4+1, morsure); AL CN; JS Réf +7, Vig +5, Vol +8; For 14, Dex 15, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 17.
Compétences/dons: Bluff +9, Détection +11, Vigilance, Esquive, Réflexes surhumains.
Capacités spé.: Poison (Vigueur DC 19, 2d8 con/2d8 con, temp.), gangrêvé.

Ravageur " osyluth "

Cf. O1 p.61

Orque blême

FP 1/2; DV 1d8; pv 4; Init +0, VD 6m; CA 14; Att +3 c.à.c (1d12+3, hache 2 mains); AL MC; JS Réf +0, Vig +2, Vol -1; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.
Compétences/dons: Détection +2, Percep. auditive +2; vision nocturne

Vase grise

Vase, moyenne, FP 4; DV 3d10+10; pv 33; Init -5 (dex); VD 3m; CA 5; Att +3 c.à.c (1d6+1, et 1d6 acide, choc); AL N; JS Réf -4, Vig +1, Vol -4; For 12, Dex 1, Con 11, Int -, Sag 1, Cha 1.
Compétences/dons: acide
Capacités spé.: immunisé au feu/froid, vision aveugle, camouflage

Mangeuse d'araignée

Cf. O1 p.61

Ogre d'oblivion

Cf. O1 p.62

Mékhanôm

Cf. O1 p.57

Ghûraghasta

Cf. O1 p.56

Bugbear

FP 2; DV 3d8+3; pv 16; Init +1 (dex), VD 9m; CA 17; Att +4 c.à.c (1d8+2, morningstar); AL ML; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1; For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9.
Compétences/dons: Détection +3, Déplacement silencieux +6, Dissimulation +3, Escalade +2, Perception auditive +2, Vigilance

Le Sans-Visage

Humain, Mage 9 / Gardien de savoir (classe de prestige) 3, FP 10; DV 9d4+3d4; pv 43; Init +3; VD 9m; CA 22; Att +15 c.à.c (1d4+5/19-20/x2 crit, dague " Bayne "); AL CN; JS Réf +9, Vig +6, Vol +9; For 10, Dex 16, Con 10, Int 17, Sag 11, Cha 11.
Compétences/dons: Artisanat (sculpter oniride) +13, Conn./arcane +10, Conn./nature (oblivion) +14, Connaissance des sorts +8, Spécialisation de compétence (sculpter des onirides), Création d'objets merveilleux, préparation de potions, Création d'armes et armures magiques.
Sorts (4/5/5/5/3/3/2): tous sorts détection/divination possibles, seulement.
Possessions: *manteau de régénération* (CA+10, idem anneau), *anneau de contingence* (3/jour - activation de téléportation si le SV est attaqué), *dague " Bayne "* (dague oniride +5, anti-extérieurs +7/+2d6)

" Skum "

Aberration taille moyenne, FP 2; DV 2d8+2; pv 11; Init +1 (dex); VD 6m; CA 13; Att +5 c.à.c (2d6+4, morsure), +0 c.à.c (1d4+2, 2 griffes), +0 c.à.c (1d6+2, 2 " rake "); AL LM; JS Réf +1, Vig +1, Vol +3; For 19, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.
Compétences/dons: Escalade +9, Discrétion +6, Détection +7, Mouv. silencieux +3, Perception auditive +7

Schisme, Incarnin du Chaos

DV 18d8+36; pv 128; Init +8 (+4 dex, +4 Science de l'initiative); VD 12m; CA 24; Att +20/+15/+10 c.à.c (1d10+5, toucher), RM 24; AL C; JS Réf +13, Vig +18, Vol +23; For 20, Dex 18, Con 15, Int 24, Sag 10, Cha 14.
Compétences/dons: Intimidation +20, Bluff +20, Détection +15, Connaissance des sorts +14, Science de l'initiative, Connaissances (5 au choix) +10
Capacités spé.: Chaque coup de Schisme inflige 1d10+5pv et le sort *confusion*. Schisme ne peut être blessé que par une arme +4, une relique ou un autre Incarnin. Les sorts de niveau inférieur à 4 ne l'affectent pas. Schisme peut utiliser *métamorphose à volonté, téléportation* 3/j.

Dunkhan

Cf. chevalier-dragon, Guerrier 12, pv 104
Possessions: idem (sauf armure d'Enfermé, remplacée par +2, simple), et *Bâton de soin* (13 ch.), *Boule de cristal, anneau de sustentation, Sainte Epée à 2 mains +2*.

Griffon

Grande bête, FP 4; DV 7d10+21; pv 65; Init +2 (dex); VD 24m (vol); CA 17; Att +8 c.à.c (2d6+4, morsure), +3 c.à.c (1d4+4, 2 griffes); AL N; JS Réf +7, Vig +8, Vol +3; For 18, Dex 15, Con 16, Int 5, Sag 13, Cha 8.
Compétences/dons: Détection +11

Chasseur Oungann

Combattant 2, FP 1; DV 2d8+2; pv 15; Init +1 (dex); VD 9m; CA 15; Att +2 c.à.c (1d6/x2 crit., javelot), AL LN; JS Réf +1, Vig +4, Vol -1; For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 8.
Compétences/dons: Saut +6, Escalade +6, Discrétion +4, Vigilance

Wight

Mort vivant taille moyenne FP 3; DV 4d12; pv 26; Init +1 (dex); VD 9m; CA 15; Att +3 c.à.c (1d4+drain, coup); AL LE; JS Réf +2, Vig +1, Vol +5; For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15.
Compétences/dons: Escalade +5, Discrétion +8, Déplacement silencieux +16, Détection +8, Fouille +7, Combat aveugle

Ours monstrueux

Grand animal, FP 7; DV 12d8+48; pv 102; Init +1 (dex); VD 12m; CA 17; Att +18 c.à.c (2d4+10, 2 griffes), +13 c.à.c (2d8+5, morsure); Esp/All 3m x 6m/3m; AL N; JS Réf +9, Vig +12, Vol +9; For 31, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10.
Compétences/dons: Détection +7, Perception auditive +7

Hydre zombie

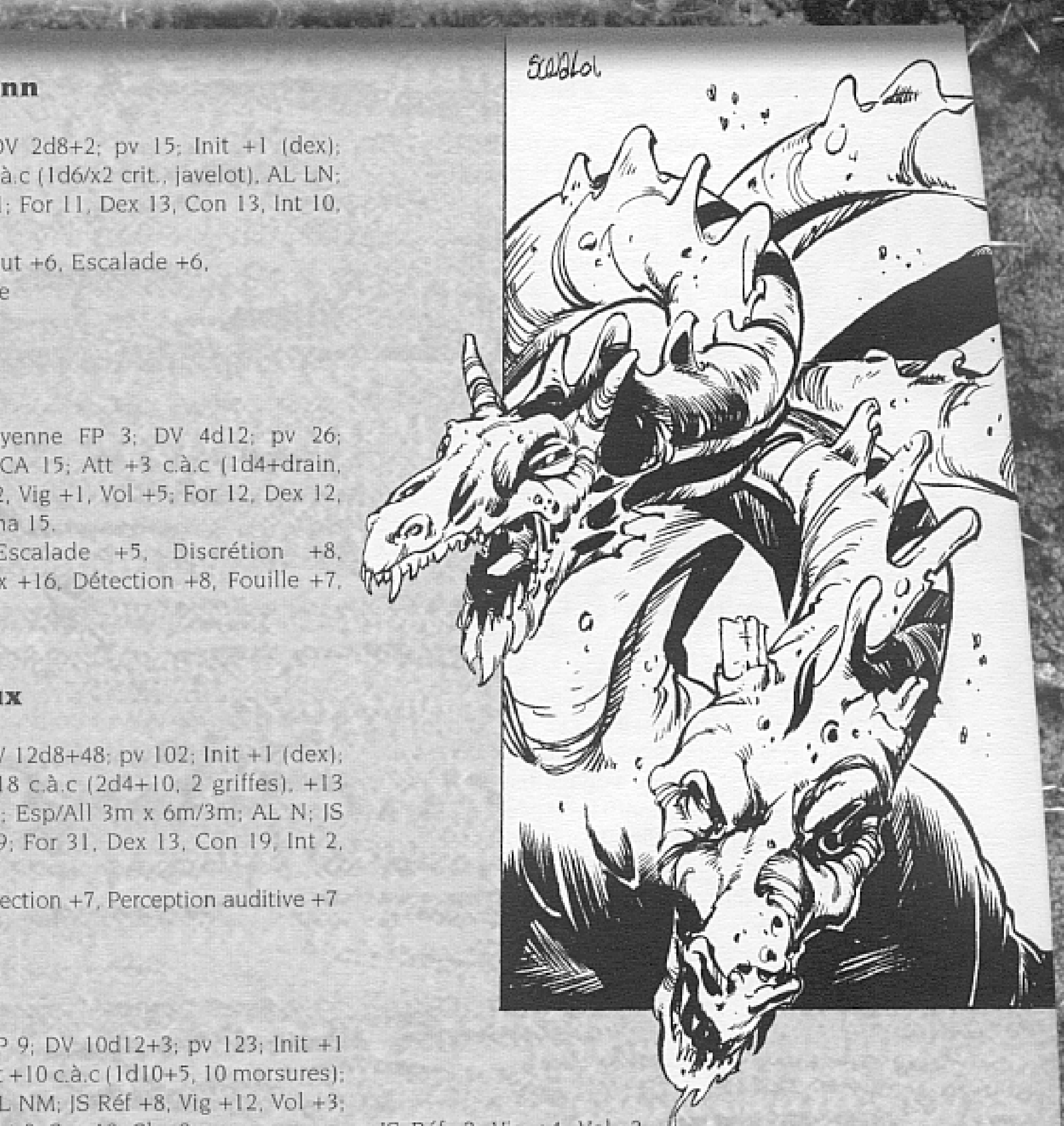
Mort vivant énorme, FP 9; DV 10d12+3; pv 123; Init +1 (dex); VD 6m; CA 15; Att +10 c.à.c (1d10+5, 10 morsures); Esp/All 6m x 6m/3m; AL NM; JS Réf +8, Vig +12, Vol +3; For 21, Dex 12, Con -, Int 3, Sag 10, Cha 9.
Compétences/dons: Détection +8

" Tendriculos "

Plante énorme, FP 6; DV 9d8+54; pv 94; Init -1 (dex); VD 6m; CA 16; Att +13 c.à.c (2d8+9, mors.), +8 c.à.c (1d6+4, tentacule); Esp/All 3m x 12m/4.5m; AL N; JS Réf +2, Vig +12, Vol +2; For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3.
Capacités spé.: Agrippement amélioré, Engloutissement, paralysie, régénération 10, plante

Gelée ocre

Gelée, grande, FP 5; DV 6d10+27; pv 80; Init -5 (dex); VD 3m; CA 4; Att +5 c.à.c (2d4+3, 1d4 acide, choc); AL N;



JS Réf -3, Vig +4, Vol -3;
For 15, Dex 1, Con 15, Int -, Sag 1, Cha 1.
Capacités spé.: Agrippement amélioré, fragmentation, vision aveugle, gelée.

Golem de chair

Construction, grande, FP 7; DV 9d10; pv 49; Init -1 (dex); VD 9m; CA 18; Att +10 c.à.c (2d8+5, 2 coups); AL N; JS Réf +2, Vig +3, Vol +3; For 21, Dex 9, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1.
Capacités spé.: réduction de dégâts 15/+1, immunisé à la magie

Morgh

Mort vivant, taille moyenne, FP 8; DV 14d12; pv 91; Init +5 (+1 dex, +4

Science de l'initiative); VD 9m; CA 15; Att +12 c.à.c (1d6+5, 2 coups), +7 c.à.c (paralysie, langue); AL MC; JS Réf +5, Vig +4, Vol +9; For 21, Dex 13, Con -, Int 11, Sag 10, Cha 10.
Compétences/dons: Détection +12, Escalade +11, Déplacement silencieux +15, Discrétion +12, Esquive, Science de l'initiative, Mobilité, Vigilance
Capacités spé.: Agrippement amélioré, paralysie.

Fantôme de chevalier

Mort-vivant taille moyenne, FP 7; DV 5d12; pv 32; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 30m, vol (parfait); CA 12/21; Att +6 c.à.c (toucher immatériel), ou +10 c.à.c (1d10+4, épée bâtarde, de maître); AL LM; JS Réf +2, Vig +4, Vol +2; For 16, Dex 13, Con -, Int 10, Sag 12, Cha 12.
Compétences/dons: Escalade +11, Discrétion +9, Détection +11, combat aveugle, Enchaînement, arme exotique (épée bâtarde), Science de l'Initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde)
Capacités spé.: manifestation, toucher corrupteur, lamentation effrayante, résistance au vade retro +4, immatériel, mort vivant.

Fantôme d'Anthéos

Ancien Clerc 18, Mort-vivant taille moyenne, FP 20; DV 18d12; pv 121; Init +6 (+2 dex, +4 Science de l'initiative); VD 30m, vol (parfait); CA 19/26; Att +15/+10/+5 c.à.c (toucher immatériel), ou +17/+12/+7 c.à.c (2d6+3, épée 2 mains); AL LM; JS Réf +10, Vig +11, Vol +15; For 15, Dex 14, Con -, Int 17, Sag 18, Cha 25.
Compétences/dons: Concentration +15, Diplomatie +14, Soin +15, Discrétion +18, Connaissance (arcane) +11, religion +13, Fouille +19, Psychologie +16, Connaissance des sorts +15, Détection +20; Magie de guerre, Extension d'effet, Science de l'initiative, Compétence martiale (épée 2 mains), Quintessence des sorts, Incantation rapide, Incantation silencieuse, spécialisation martiale
Capacités spé.: manifestation, toucher corrupteur, regard corrupteur, lamentation effrayante, résistance au vade retro +4, immatériel, mort vivant.
Possessions: *Penumbra* (épée à deux mains Dame d'Ombre), *armure de plaque* +2, *grand bouclier* +2, *manteau de charisme* +4.
Sorts principaux (Loi, Guerre): *détection de la magie, commandement* x3, *soin de blessures légères* x3, *protection contre le chaos, silence, dissipation de la magie, prière, protection contre les éléments, neutralisation du poison, barrière de lames, zone d'antimagie, mot de pouvoir/cécité.*

ANNEXE I

Nouveaux objets magiques

Le Poignard Polymorphe

(oniride, artefact mineur)

Ce poignard a l'aspect d'un kriss noir. C'est une œuvre unique +3, sculptée à partir d'un cristal d'onirîôm des rêves de Shanshivâ, le dieu aux 33 apparences. Un premier mot de commande (gravé sur la lame) lui permet de prendre la forme de n'importe quelle lame standard (dague, épée, katana, etc.), au choix du porteur, à volonté.

La taille varie d'un couteau de gnome à une épée de géant, la transformation prend 1 round. Sur un deuxième mot de commande (gravé sur la garde), le porteur lui-même bénéficie d'un sort d'Agrandissement (au 16e niveau, pas de jet de Vigueur). Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Niveau d'incantation: 16e. Poids: variable.

La Faucheuse

(oniride, artefact mineur)

Cette arme oniride a été forgée spécialement pour Chancruus, le général de l'Écorcheuse. C'est une hache à deux mains +5, anti-constructions magiques: dégâts x3 sur toute construction, destruction totale sur un coup critique.

Par ailleurs, un fragment de Chiaroscuro a été temporairement placé dans la partie centrale de la hache afin d'étendre son pouvoir : tout Incarnin frappé par la Faucheuse subit les mêmes effets (triple dégât, toucher critique mortel).

ANNEXE II

Nouveaux monstres

LES NUITANTS

Capacités génériques des Nuitants :
- **Vision dans les ténèbres** : les Nuitants voient dans les ténèbres de n'importe quel type, y compris magique.
- **Immunité** : tous les Nuitants sont immunisés au poison et à l'acide.
- **Résistance à la magie** : 30 contre toute magie basée sur l'illusion.



Nuitant, type I : Éféemère

Nuitant Fée, petite taille
Dés de vie : 2d6 (7pv)
Initiative : +4 (dex)
Vitesse : vol 18m (bon)
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +4 dex, +2 nat)
Attaques : dague -2 corps à corps; ou sarbacane +7 à distance.
Dégâts : dague 1d4-2; ou sarbacane 1d4+2
Espace occupé / allonge : 1,5m par 1,5m / 1,5m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, fléchettes.
Particularités : RM 16
Jets de sauvegarde : Vig +0, Réf +6, Vol +5
Caractéristiques : For 7, Dex 18, Con 11, Int 14, Sag 16, Cha 17
Compétences : Artisanat +6, Évasion +9, Discrétion +11, Perception auditive+8, Déplacement silencieux +8, Représentation (danse) +7, Fouille +8, Psychologie +7, Détection +8
Dons : Esquive, Tir à bout portant, Tir rapide, Arme de prédilection (sarbacane)
Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire ou " famille " (2-4)
Facteur de puissance : 3
Trésor : pas de pièces; 50% gemmes; 50% objets.
Alignement : toujours bon (C/N/L)
Progression possible : 3-4 DV (petit)

Les Éféemères sont l'incarnation des rêves poétiques, emplis de pureté ou d'innocence. Elles ont l'apparence de fées noires et sont dotées d'élégantes ailes ténébreuses. Seule leur chevelure est blanche. Les Éféemères portent une grande sarbacane d'ivoire.
Ces Nuitants respirent le bien-être et n'ont qu'un désir : inspirer aux autres créatures vivantes le même genre d'émotions qui les a créées. Selon leur nature, elles utilisent leurs pouvoirs pour générer l'apaisement, provoquer le rire, exalter la beauté d'une personne etc. Cette volonté peut aller jusqu'au sacrifice : c'est l'Apothéose, un rituel au cours duquel l'Éféemère fait cadeau de sa brève existence pour provoquer l'émotion recherchée.
Les Éféemères parlent le Céleste et le Commun.

COMBAT

Chevelure parfumée (Sur) : Le parfum de la chevelure florale des Éféemères produit à la fois les effets des

sorts *Émotion : amitié* et *Émotion : espoir* (DD 17), de façon permanente, dans un rayon de 5 mètres autour de la créature.

Apothéose (magie) : Pour le bien d'une tierce personne, et seulement dans ce but, une Éféemère peut consumer son pouvoir d'un seul coup et faire d'un rêve une réalité. En pratique, l'effet est identique à un *Souhait Limité* (au 14e niveau), que l'Éféemère formule en fonction de sa personnalité. P.e. une Éféemère, incarnation d'un rêve apaisant, pourra choisir de mourir en Apothéose pour apporter à quelqu'un la paix de l'âme (dissiper une malédiction…) ou du corps (guérir une blessure critique…). Quel que soit le résultat, l'Éféemère se consume définitivement au cours de cette Apothéose.

Engendrer une fée (Sur) : Comme les autres Nuitants, les Éféemères ne peuvent pas se reproduire. Elles peuvent néanmoins engendrer une fée, une fois par an, en plantant une graine unique issue de leur chevelure de fleur. La graine germe en sept jours, produisant une cosse d'or d'où émergera (1d6) : 1- une dryade, 2- un grig, 3- un nixe, 4- une nymphe, 5- un pixie, 6- un satyre. Ces créatures possèdent un aspect légèrement modifié, comme tout oblivien " ordinaire ".

Sarbacane : Cet objet de nature magique est considéré comme une arme +2. Il sert à projeter des fléchettes ou des poudres, selon que l'Éféemère souhaite affecter une ou plusieurs personnes. Les fléchettes sont de deux sortes : la première cause 1d4 point de dégât et inflige, au choix de l'Éféemère, soit *confusion* (comme le sort, jet de Vigueur DD 15), soit *paralysie* (durée 1d4 x10mn, jet de Vigueur DD 15). La seconde ne cause aucun dégât mais inflige *sommeil* (idem sort, jet de Vigueur DD 15), indépendamment du nombre de dés de vie de la cible. Lorsque la sarbacane projete de la poudre, celle-ci affecte toute créature dans un rayon de 6 mètres, infligeant au choix de l'Éféemère soit *confusion* (comme le sort, jet de Vigueur DD 15), soit le même effet qu'une *poudre d'illusion*.

Pouvoirs magiques: 1/jour: *charme-personne, lumières dansantes, détection du Bien/Mal/Loi/Chaos, invisibilité, image accomplie, non détection*. Une Éféemère sur dix peut incanter *métamorphose universelle* 1/jour. Ces capacités sont identiques aux sorts jetés par un ensorceleur niveau 14.

Nuitant, type II : Nômage

Nuitant Aberration, grande taille
Dés de vie : 8d8+16 (52pv)
Initiative : +0
Vitesse : 0 (immobile)
Classe d'armure : 17 (-1 taille, +8 nat)
Attaques : Bâton +3 corps à corps
Dégâts : Bâton 1d6
Espace occupé / allonge : 1,5m par 1,5m / 3m
Attaques spéciales : sorts de magicien /ensorceleur (cf.), regard.
Particularités : Résistance à la magie (cf.)
Jets de sauvegarde : Vig +4, Réf +2, Vol +7
Caractéristiques : For 12, Dex 11, Con 14, Int 20, Sag 15, Cha 8
Compétences : Alchimie +15, Concentration +10, Artisanat +9, Connaissance (deux au choix) +13, Perception auditive+11, Scrutation +14, Psychologie +11, Connaissance des sorts +17, Détection +9
Dons : special (n'importe quel don de métamagie ou création d'objet)
Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire ou cabale (2-4)
Facteur de puissance : 9
Trésor : Double standard.
Alignement : toujours chaotique (neutre ou mauvais)
Progression possible : 9-13 DV (grande); 14-18 DV (très grand (TG)).

Ces Nuitants sont l'incarnation des mystères de la magie ou de la science, des rêves aberrants et de la folie. Ils ont l'aspect d'énormes bouddhas difformes, et passent l'essentiel de leur vie à penser, assis en tailleur.
Les Nômages sont experts dans de nombreux champs de connaissance, et se montrent des sorciers accomplis. Cette pratique intense de la magie les oblige à posséder une méduse circéale pour canaliser leurs pouvoirs (cf. O1, p.32). Les Nômages apprécient particulièrement la race des Euryales. Ils développent avec la Méduse une relation symbiotique : elle se développe directement à partir des fluides vitaux du Nômage. Cette monstruosité finit par le dévorer en une centaine d'années. La carcasse du Nuitant se scinde alors en dizaines de bulbes. Ces bulbes rampent ensuite aveuglément jusqu'au Lac de Morte-Pensée, au cœur d'Oblivion, où ils engendrent de nouvelles méduses circéales, bouclant ainsi le cycle de leur reproduction.
On rencontre souvent les Nômages en petit groupe, appelé Cabales. En effet, guidés par les instincts grégaires des méduses circéales, ces Nuitants recherchent la compagnie de leurs semblables.
Les Nômages parlent Draconique, Abyssal, Infernal, Céleste, et Commune des profondeurs.

COMBAT

Sorts (magie) : Un Nômage peut incanter des sorts, soit comme un magicien (90%), soit comme un ensorceleur (10%), avec 1d4 niveaux de plus que le nombre de ses dés de vie. À volonté: *détection de la magie*. 1/j: *dissipation de la magie, identification, connaissance des légendes*. 1/mois: *disjonction de Mordenkainen*, mais la force de l'invocation lui fait alors perdre 2d4 niveaux de jeteur de sort pendant 48 heures.

Regard (Sur) : Un Nômage regardant dans les yeux une créature intelligente peut lui infliger à volonté *hébétement* (comme le sort, DD 15). Ceci est compté comme une action gratuite. 5% du temps (à déterminer de façon aléatoire), cet effet est remplacé par celui du sort *aliénation mentale*.

Résistance à la magie (Ext) : Un Nômage possède une résistance à la magie équivalente à 18 plus son niveau de jeteur de sort. De plus, il bénéficie d'un sortilège de *protection contre les sorts* individuel et permanent.

Compétences : Un Nômage possède un bonus racial de +8 pour les compétences Alchimie, Connaissance des sorts, et Scrutation.



Nuitant, type III :

Tisseur de Destin

Nuitant Fée, taille moyenne
Dés de vie : 5d6 (17pv)
Initiative : +4 (dex)
Vitesse : 9m
Classe d'armure : 15 (+4 dex, +1 nat)
Attaques : Dague +1 corps à corps
Dégâts : dague 1d4
Espace occupé / allonge : 1,5m par 1,5m / 1,5m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : pierre magique, RM 16
Jets de sauvegarde : Vig +1, Réf +7, Vol +5
Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 11, Int 16, Sag 14, Cha 18
Compétences : Bluff +11, Artisanat +7, Discrétion +12, Perception auditive+9, Déplacement silencieux+8, Représentation (une au choix) +10, Fouille +9, Psychologie +8, Détection +10
Dons : Vigilance, Esquive, Souplesse du serpent
Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 6
Trésor : pas de pièces; pierre enchantée.
Alignement : toujours chaotique (cf.)
Progression possible : 6-8 DV (moyenne)

Les Tisseurs de Destin sont l'incarnation des rêves de tenta-

tion. Leur apparence réelle est celle d'un humanoïde androgyne dont la chevelure est remplacée par de chatoyantes flammes noires piquetées d'étoiles. Mais les Tisseurs sont avant tout des êtres change-formes. Très habiles à deviner les tentations secrètes de leurs victimes, ils adoptent l'apparence la plus susceptible de les envoûter.

Les Tisseurs ne vivent que pour séduire et abandonner. Grands manipulateurs des destins, rien ne leur plaît tant que pousser des êtres naïfs dans des jeux où ils se perdront corps et âme.

Leur tactique favorite est de lancer des défis. Le plus souvent, la victime se laisse prendre et subit un cuisant et coûteux revers, sans avoir conscience qu'elle a été manipulée. Si elle réalise qu'il s'agit d'une folle entreprise et renonce prudemment, le Tisseur l'abandonne, faisant disparaître ses espoirs et la plongeant dans la détresse. Rarement, un être subtil arrive à forcer son destin et relève l'impossible défi : il devient alors le débiteur du Tisseur de Destin, qui le récompense en lui accordant une chance insolente… pour un certain temps.

Ces Nuitants sont si tristement célèbres qu'en Oblivion, on emploie parfois l'expression " petite Tisseuse " pour désigner une créature tentatrice qui entraîne les autres dans de folles entreprises (cf. les Ravageurs en parlant de Sinsemillia, O1 p.49).

COMBAT

Maître des phantasmes (magie) : Les Tisseurs de Destin sont capables de générer des illusions très réalistes impliquant les cinq sens. Ils ne s'en servent pas de façon offensive, mais plutôt pour faire apparaître des objets de convoitise et satisfaire ainsi partiellement les désirs de leurs victimes, avant de les entraîner vers des défis impossibles.

Abandon amer (Sur) : À chaque fois qu'un Tisseur abandonne quelqu'un, la victime connaît l'équivalent d'un sort d'*Émotion: Désespoir* (DD 17).

Alignement aléatoire (Sur) : Le caractère capricieux et instable des Tisseurs se traduit par un changement d'alignement une fois par heure, de façon aléatoire. Pour connaître le nouvel alignement, tirez 1d6: 1-2: CE, 3-4: CN, 5-6: CG.

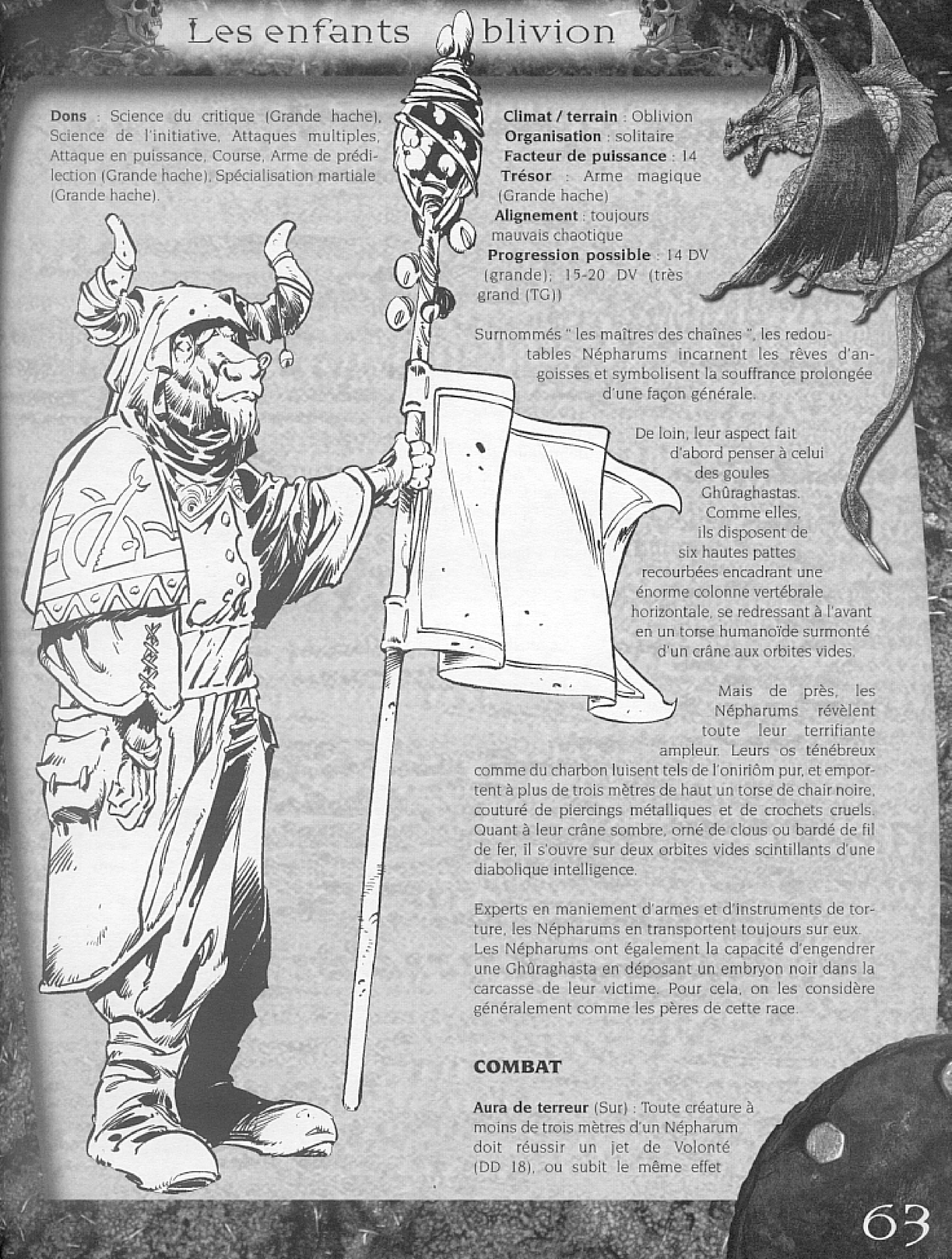
Manipulation du hasard (Sur) : Trois fois par jour, un Tisseur de Destin peut manipuler le hasard pour modifier le résultat d'un jet de dé, en ajoutant ou en retirant 1 à ce résultat, au choix. Cette manipulation peu s'appliquer au Tisseur ou à une cible unique dans un rayon de 12 mètres. Une fois par jour, le Tisseur peut en outre choisir de faire recommencer un jet de dé si le résultat ne lui convient pas, ceci pouvant s'appliquer à lui-même, ou a une cible unique dans un rayon de 12 mètres. Quelle que soit l'utilisation choisie, il n'y a pas de jet de sauvegarde contre cette capacité.

Pierre enchantée (Sur) : Une fois par mois, un Tisseur de Destin est capable d'enchanter une pierre pour la transformer en *pierre de bonne fortune*. Il est alors libre de l'utiliser pour lui-même, ou d'en faire cadeau à quelqu'un. À tout moment, il ne peut exister qu'un seul exemplaire de ce type de pierre: si le Tisseur en crée une seconde, la première perd aussitôt son pouvoir.

Pouvoirs magiques : A Volonté: *changement d'apparence, bouclier entropique, sanctuaire*; 1/jour: *double illusoire, symbole* (discorde ou désespoir). Ces capacités sont identiques aux sorts jetés par un sorcier niveau 16.

Nuitant, type IV : Népharum

Nuitant mort-vivant, grande taille
Dés de vie : 13d12 (84pv)
Initiative : +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse : 12m, Escalade 6m
Classe d'armure : 28 (-1 taille, +3 dex, +16 natural)
Attaques : 1 morsure +10 corps à corps; Grande hache +19/+14/+9 corps à corps; 2 griffes (pattes) +10 corps à corps.
Dégâts : morsure 1d10+3 et paralysie, Grande hache 1d12+8, griffe (patte) 1d10+3.
Espace occupé / allonge : 1,5m par 1,5m / 3m
Attaques spéciales : aura de terreur, paralysie, engendrer une ghûraghasta, prouesse martiale, sorts
Particularités : vision aveugle, traquer les émanations de peur, odorat, RM 21, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants +4 (DV17)
Jets de sauvegarde : Vig +8, Réf +6, Vol +11
Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con -, Int 18, Sag 17, Cha 17
Compétences : Escalade +15, Concentration +14, Discrétion +13, Intimidation +16, Sens de l'orientation +8, Saut +14, Perception auditive+13, Déplacement silencieux+14



Dons : Science du critique (Grande hache), Science de l'initiative, Attaques multiples, Attaque en puissance, Course, Arme de prédilection (Grande hache), Spécialisation martiale (Grande hache).

Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 14
Trésor : Arme magique (Grande hache)
Alignement : toujours mauvais chaotique
Progression possible : 14 DV (grande); 15-20 DV (très grand (TG))

Surnommés " les maîtres des chaînes ", les redoutables Népharums incarnent les rêves d'angoisses et symbolisent la souffrance prolongée d'une façon générale.

De loin, leur aspect fait d'abord penser à celui des goules Ghûraghastas. Comme elles, ils disposent de six hautes pattes recourbées encadrant une énorme colonne vertébrale horizontale, se redressant à l'avant en un torse humanoïde surmonté d'un crâne aux orbites vides.

Mais de près, les Népharums révèlent toute leur terrifiante ampleur. Leurs os ténébreux comme du charbon luisent tels de l'oniriôm pur, et emportent à plus de trois mètres de haut un torse de chair noire, couturé de piercings métalliques et de crochets cruels. Quant à leur crâne sombre, orné de clous ou bardé de fil de fer, il s'ouvre sur deux orbites vides scintillants d'une diabolique intelligence.

Experts en maniement d'armes et d'instruments de torture, les Népharums en transportent toujours sur eux. Les Népharums ont également la capacité d'engendrer une Ghûraghasta en déposant un embryon noir dans la carcasse de leur victime. Pour cela, on les considère généralement comme les pères de cette race.

COMBAT

Aura de terreur (Sur) : Toute créature à moins de trois mètres d'un Népharum doit réussir un jet de Volonté (DD 18), ou subit le même effet

qu'un sort d'Émotion: *peur, désespoir, haine ou rage*, au choix du Népharum. Cette capacité est au 16e niveau. Les Paladins sont immunisés à cette aura.

Paralysie (Ext) : Toute créature blessée par une morsure de Népharum doit réussir un jet de Vigueur (DD 17), ou est paralysée pendant 1d6+4 minutes. Cette paralysie affecte aussi les elfes.

Engendrer une Ghûraghasta (Sur) : Généralement, un Népharum torture et dévore ceux qu'il tue. Parfois, il dépose dans leur cadavre un embryon noir unique, et l'ensemble se transforme abominablement pour ressusciter sous la forme d'une Ghûraghasta (cf. O1 p.56-57) en 1d4 jours. Un sort de Protection contre le mal lancé sur le cadavre avant la fin de la transformation interrompt le processus.

Prouesse martiale (Ext) : Au lieu d'utiliser ses griffes comme une Ghûraghasta, un Népharum manipule des armes, comme un guerrier du même niveau que ses dés de vie (12e). Il se sert habituellement d'une grande hache, qu'il tient d'une seule main, étant donné sa taille, et qu'il manipule en expert. Cette arme est toujours magique (35% de posséder un pouvoir spécial). Un Népharum emploie parfois aussi un bouclier (35% de chance), améliorant sa CA à 30.

Vision aveugle (Ext) : Les Népharums ne possèdent pas d'organe visuel. Ils peuvent cependant sentir leur adversaire dans un rayon de 9 mètres et se diriger avec une précision extrême en combinant leurs autres perceptions sensorielles (odeurs, sons, vibrations et sonar naturel).

Traquer les émanations de peur (Sur) : Un Népharum peut traquer une proie grâce à ses émanations psychiques de peur, terreur, appréhension, etc. Il utilise pour cela le don Pistage avec un bonus de 5 au DD (-10 si la peur de sa proie résulte de l'Aura produite par le Népharum). Notez que les Népharum possèdent le don Course. Les Paladins ne peuvent pas être traqués.

Odorat (Ext) : Un Népharum peut suivre une piste à l'odeur, en réussissant un jet de Sagesse (difficulté typique pour une piste fraîche : DD 10). Cette capacité est naturelle, mais moins performante que de traquer les émanations de peur.

Mort-Vivant : Ce type de Nuitant bénéficie de toutes les caractéristiques génériques de cette classe.

Pouvoirs magiques : à volonté - *ténèbres profondes, profanation, cercle magique contre le Bien* ; 1/jour - *blasphème, sanctification infernale, aura infernale*. Ces capacités sont au 16e niveau.

Le cauchemar de l'Écorcheuse

Depuis votre première Transmigration, vos nuits ne sont plus tout à fait les mêmes et c'est souvent avec regret que vous vous laissez glisser dans le sommeil. Car vous savez, à présent, que Quelque chose se tapit au-delà, Quelque chose qui n'attend qu'une occasion pour se repaître de votre âme. Non, vos nuits ne sont décidément plus les mêmes et ce médaillon offert par Réghûlus vous semble, parfois, bien dérisoire.

Parfois. Comme ce soir. Et pourtant...

Pourtant, lorsque viennent les heures nocturnes et que la lassitude enivre chaque parcelle de votre corps et de votre cerveau, vous savez qu'il vous faut vous endormir. D'abord vos paupières se ferment, jetant un voile d'obscurité sur la réalité. Puis votre cœur ralenti ses battements. Et enfin, l'inconscience s'installe...

Fondu au noir.

Puis... une lueur. Rouge. Sanglante. Le rêve vient de commencer...

Vous ouvrez les yeux, effarés. Tout paraît si réel. Les tentures rouges, sur les murs. Les instruments chirurgicaux, sur un autel de basalte gravé de runes. Et l'odeur de sang, qui monte dans votre gorge...

Vous reposez à présent sur une table métallique dont le froid vous transperce le dos. Les mains et les pieds maintenus par des liens d'acier. Au-dessus de vous, un miroir renvoie cruellement votre image. Votre cerveau peine à identifier les images transmises par vos yeux. Quelle est cette petite silhouette, chétive et apeurée ? Soudain, vous comprenez : vous êtes redevenu un enfant !

Une rumeur envahit l'espace, une mélopée enfantine qui résonne comme une sentence mortelle dans vos souvenirs : " Un, deux, trois. Une nouvelle proie. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice... ". Vous ne pouvez toujours pas bouger, lorsque la silhouette approche. Difficile de percevoir sa forme, alors qu'elle avance à la limite de votre champ visuel. Une ombre monstrueuse, dépliant ses appendices comme d'immenses faux d'ébène. Puis l'obscurité se penche sur vous. Une obscurité étrange, vivante.

La mélopée enfle maintenant, saturant vos tympans de timbres suraigus, et se transforme en un chœur de hurlements enfantins... Et tout d'un coup, le SILENCE... vide, encore plus angoissant que des milliers de gémissements.

Puis la DOULEUR, brutale et inattendue! Une aiguille (un dard ?) s'enfonce dans votre nuque, traversant les ligaments vertébraux dans un craquement lugubre!

Les voix reprennent : " Un, Deux, Trois. Qui veut jouer avec moi ? ". À présent, la douleur due à la piqûre à cesser mais vous sentez que Quelque chose s'enfonce sous votre épiderme : vous distinguez parfaitement chacun de ses mouvements, chacune de ses hésitations, effleurant les racines nerveuses, raclant l'os avant de s'enfoncer dans la gélatine de votre cerveau...

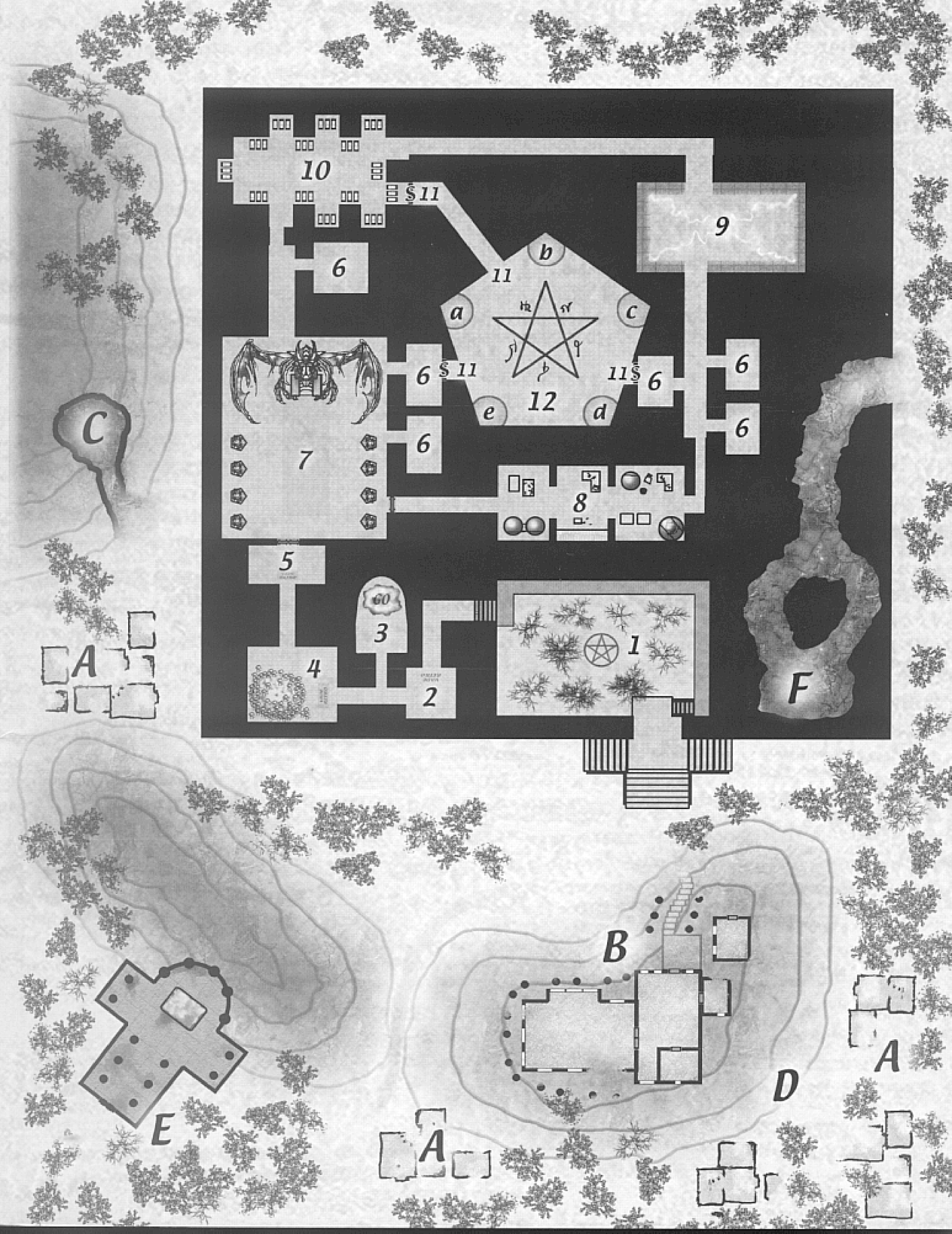
L'immonde mélodie se fait plus douce tandis que retentit la voix bestiale de l'Écorcheuse: " Ne cherchez pas, Rêveurs. Il n'y a nulle part où aller, nul endroit où se terrer. Vous ne pourrez pas échapper à l'Écorcheuse. Bientôt, je serais là, et votre pitoyable monde connaîtra sa fin. Venez, pauvres mortels, venez m'aider à répandre l'enfer sur terre... "

Soudain, vous êtes libre et vous vous mettez à courir. Mais votre épiderme se modifie : des taches de nécrose apparaissent, grossissent et se rejoignent. Vos chairs gonflent tandis que votre voûte crânienne se disloque petit à petit. Vous courrez toujours et, dans une explosion de sang, vous perdez connaissance...

Réveil : le cœur palpitant, les draps trempés de sueur.

L'Écorcheuse vient d'abattre son jeu. Le vôtre peut maintenant commencer...

Brûmazaar



Survivrez-vous à la saison des cauchemars ?

Cette aventure pour *Donjons & Dragons 3e Édition* **est destinée à un groupe de personnages de niveaux 7 à 10. Elle nécessite le** *Manuel des Joueurs*, **le** *Guide du Maître* **et le** *Bestiaire Monstrueux*, **publiés par** *Wizards of the Coast®*.

Tapie dans les limbes du sommeil à l'affût des âmes endormies, une entité terrifiante a envahi les rêves ! Partout, aux quatre coins des contrées connues, des centaines, puis des milliers de dormeurs sont victimes de cauchemars abominables prophétisant la Fin des Temps et l'avènement du Mal absolu... Le nom de cette entité résonne comme une terrible sentence : l'Écorcheuse ! Son objectif ? Devenir le dieu des cauchemars et envahir votre monde. Sa méthode ? Répandre un mal étrange, qui va se propager comme une immonde épidémie à travers vos royaumes... Et bientôt, de terribles phénomènes apparaissent... Certaines personnes sont victimes de rêves si traumatisants qu'elles sombrent dans la folie ! D'autres se réveillent frappées de transformations physiques et se changent en monstres sanguinaires ! Mais tout cela n'est rien face aux Ravageurs : d'atroces créatures nées des songes les plus abominables, qui jaillissent la nuit au milieu des villes les mieux gardées pour semer le meurtre et la destruction !

Qui seront les prochaines victimes ? Qui arrêtera l'invasion de l'Écorcheuse ? Qui franchira le mur du sommeil pour lui livrer bataille, au cœur du monde des cauchemars, dans l'éternelle cité d'Oblivion ?



Réf : DOB02 **Prix : 89 F - 13,57 €** **ISBN N-2-911103-75-0**

SiRoz Productions